出版／1989年8月8日

特價 40元

The Softworld 軟體世界 革新版

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

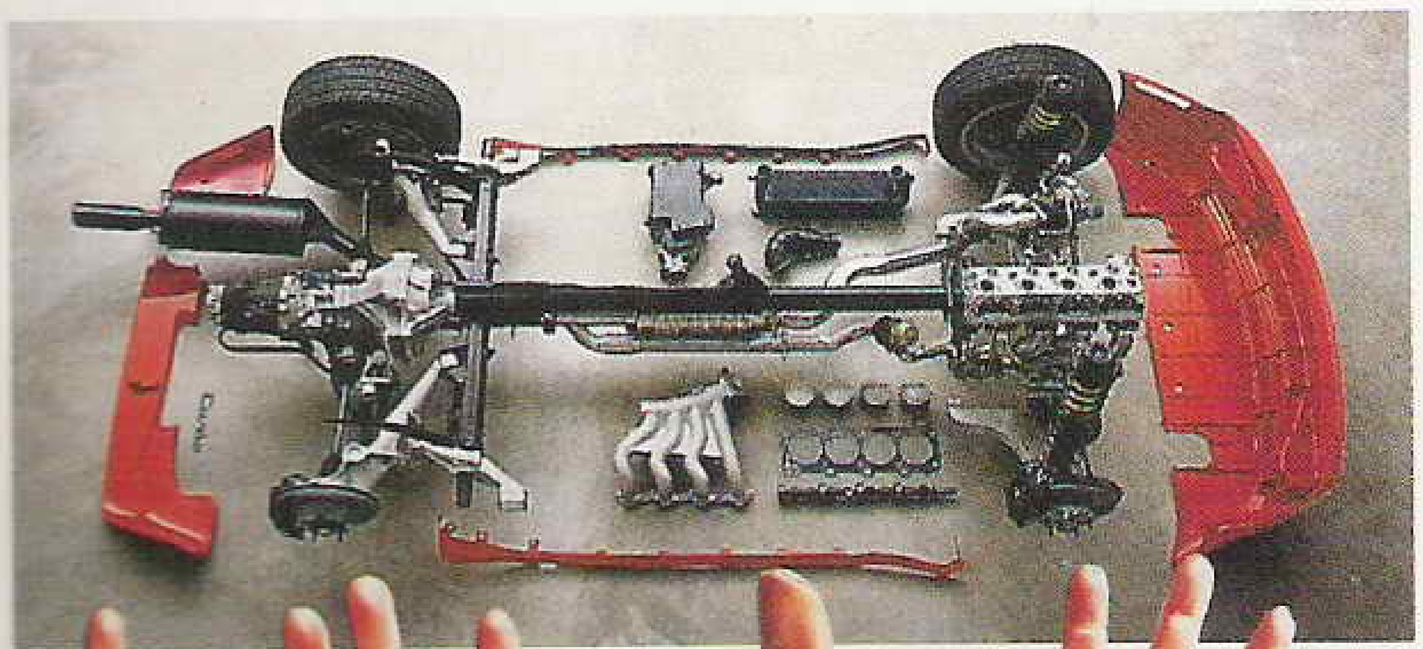
第5期

聖戰奇兵
印第安那・瓊斯重現江湖

本月特輯

最新完全攻略

警察故事・荒野遊俠
魔法門II・宇宙神風號・淘金記

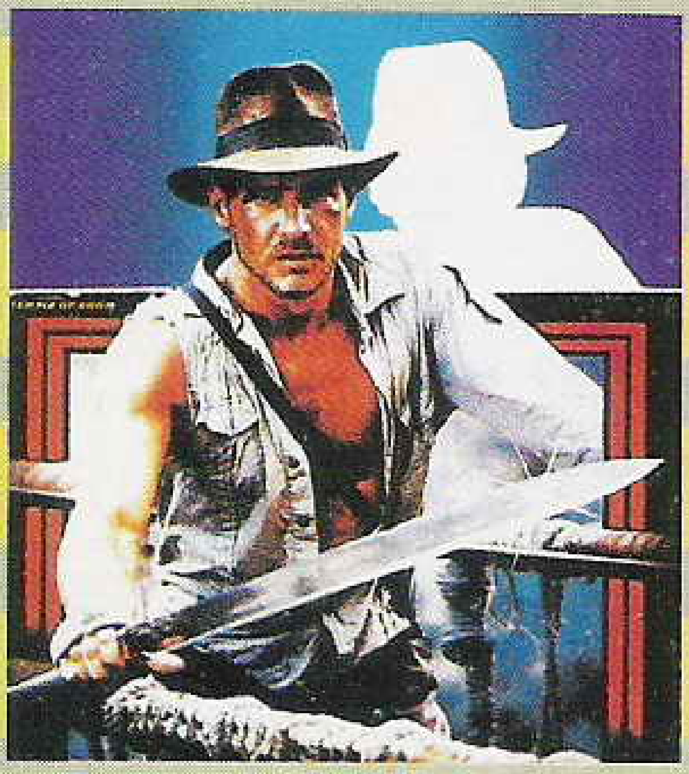


請洽亞洲電腦世界全省服務網

台北區/來欣☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
舜偉☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
羅林☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
詮民☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F99號
東粵☎(02)717-7245/台北市民生東路826巷1弄15號
元亨☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
行家☎(02)321-7654/台北市臨沂街3巷15號
後龍☎(037)728-720/苗栗縣後龍鎮車站街128-14號
李安☎(03)425-8000/中壢市中美路109號
台澔☎(035)225-181/新竹市西大路542號
殷詮☎(036)622-068/苗栗縣竹南鎮東平路125號
台中區/亞歌☎(04)252-9526/台中西屯區福星路345號
中信☎(04)220-8628/台中市明道街93號
邁克☎(04)223-8540/台中市中山路49巷5號
日成☎(04)222-8725/台中市三民路三段196號
日成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞當☎(04)226-2067/台中市三民路三段52巷6號4F
行家☎(046)869-751/台中縣大甲鎮光明路5之2號
佳信☎(047)251-555/彰化市和平路129號
正一☎(055)338-567/雲林縣斗六市中華路103號
台東區/東方☎(089)322-967/台東市新生路408巷13號
嘉義區/盟統☎(05)222-2737/嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686/嘉義市民國路65號
良威☎(05)370-2350/嘉義縣朴子鎮文化南路27號
台南區/早陽☎(06)234-4382/台南市青年路368號
傑登☎(06)226-8862/台南市北門路一段66號
柏德☎(06)264-5333/台南市健康路281號
先鋒☎(06)253-0773/台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊☎(06)635-7591/台南縣新營市新進路17號
高雄區/統全☎(07)271-4536/[illegible]
信光☎(07)321-7147/[illegible]
信光☎(07)741-3468/[illegible]
信光☎(07)582-1763/[illegible]
信光☎(07)282-9316/[illegible]
上正☎(07)331-9357/[illegible]
[illegible]☎(07)561-3516/[illegible]
林記☎(07)251-1963/[illegible]
林記☎(07)385-1766/[illegible]
[illegible]☎(07)722-6064/[illegible]
宏大☎(07)622-4816/[illegible]
大雅☎(07)746-9427/[illegible]
[illegible]☎(07)711-5968/[illegible]
屏東區/[illegible]☎(08)788-1347/[illegible]
亞洲學苑☎(08)722-8531/[illegible]
大雅☎(08)777-8810/[illegible]

軟體世界
The Softworld

目錄



New Files

1 摩登原始人趣味大對抗
4 紅色風暴
6 時空戰士
7 集中火力
8 快打磚塊Ⅱ－DOH的復仇
今夏最動人的超級動作遊戲
9 瘋狂大賽車Ⅱ
10 世界怪物大競賽
11 全省發燒友聯誼會
19/28 閃電鋼球
73 摔角擂台

國外動態

12 聖戰奇兵－印第安那・瓊斯重現江湖 •Apollo Wu

遊戲評論

18 「最後挑戰」評論 •Jammy Wu

昨日重現

20 老GAME再出擊 •鄭余明

專輯系列

23 目錄
24 模擬遊戲的歷史 •Y.M.J
26 模擬遊戲面面觀 •史守正
29 最佳模擬遊戲介紹 •Y.M.J

軟體世界第5期

■發行人／蔡美賢　■企　劃／史提芬
■總編輯／謝明奇　■執行編輯／陳揚隆

■文字編輯／王美玲・謝明奇・林淑敏・李初陽・黃啓禎
■美術編輯／林殷熙・林俊宏・陳金泰・文桂梅・
劉信良
■特約作家／葉明璋・陳兆宏・方善悅・魏宇明・溫松淋
吳謙益・吳謙諒

發行所／軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號
登記字號：局版台業字第3082號　出版公司：合聲文化事業

訂閱軟體世界雜誌 請利用郵政劃撥 號碼：4042374－0 戶名：謝明奇

32　如何玩好模擬遊戲　•Y.M.J

百戰天龍

34　龍之忍者人數修改篇　•陳溫誠
35　幽城寶藏人物修改篇　•魏宇明
36　聖女貞德修改篇　•魏宇明

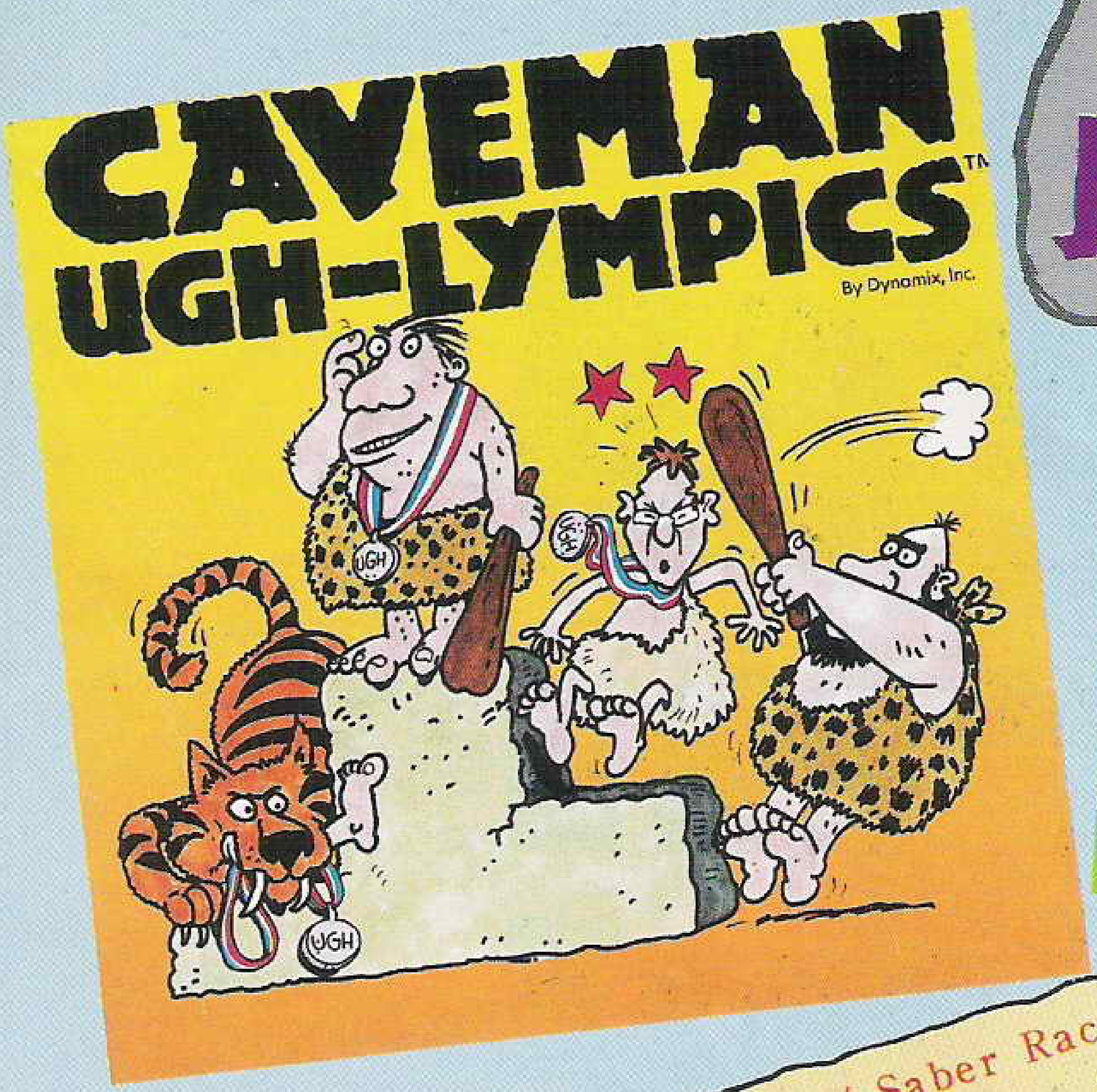
遊戲攻略篇

45　淘金記－傑羅・威爾生成爲富翁的經過　•李莉莉
50　魔法門Ⅱ完全攻略(一)　•黃啓禎
56　沙漠傳奇－荒野遊俠的故事　•Y.M.J
62　「宇宙神風號」攻略技巧經驗談　•陳昱仁
65　警察故事Ⅱ－班・傑明復仇記　•溫松淋

PC專欄

70　電動剋星　•陳偉谷
74　MGA Debug的救星　•周子全
76　林老師專欄－Deluxe PaintⅡ介紹　•林宏亮
78　買VGA顯示配備來玩遊戲合算嗎？　•編輯部

80　讀者意見調查表



摩登原始人

趣味大對抗

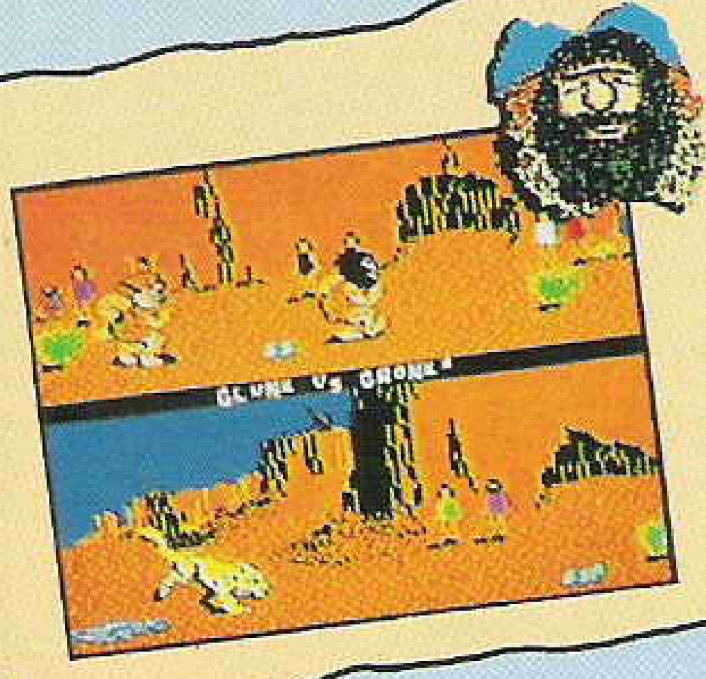
類別：運動
適用：IBM XT／AT
記憶：512K
操作：鍵盤／搖桿
片裝：4片

每四年舉行一次的現代奧運會在世界各地都能掀起一陣狂熱的體育熱潮，所有的運動員每日辛勤地練習，爲的就是希望能在奧運中摘下一面金牌。

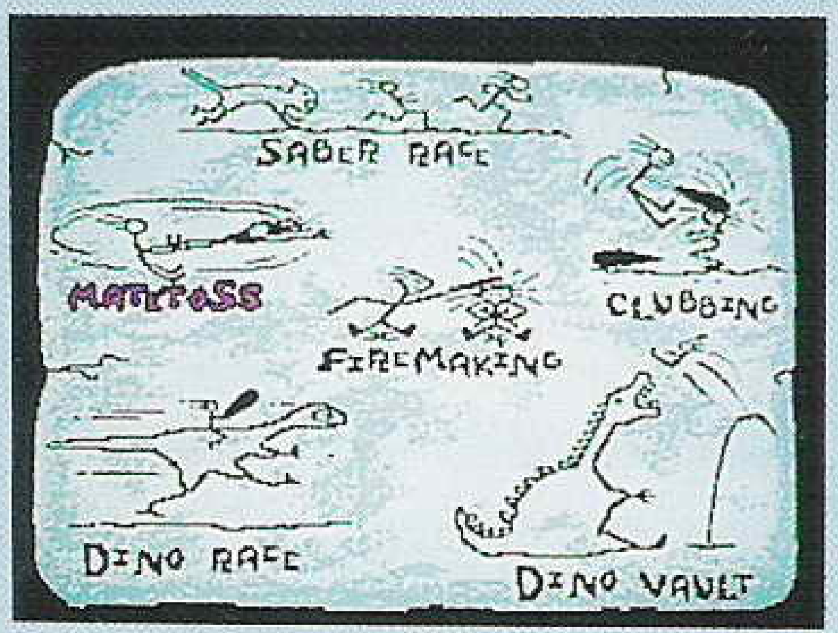
然而似乎越進步，人類對於運動精神就渺視，君不見類固醇等禁葯已氾濫成災了嗎?! 爲達到目的，不擇手段，便是現代人最可恥的行爲，實在汚辱了源於古希臘時代的奧林匹克創立的宗旨。

其實奧林匹克又是源於西元前三萬五千年時代，那時正是尼安德塔人和山頂洞人活躍的時期，每年他們都會舉辦一次世界運動大會，稱之爲“毆一林匹克”。或許你會覺得他們的比賽項目非常愚蠢可笑，但別忘記，那可是三萬五千年以前喲！

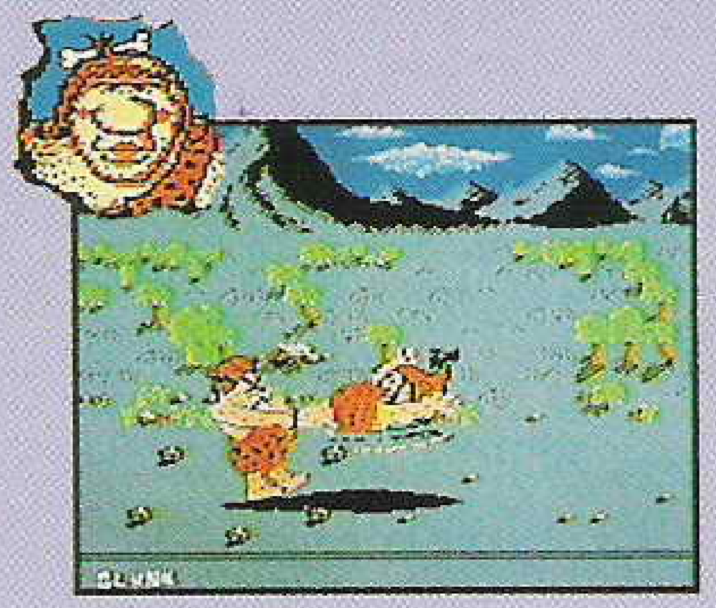
在本遊戲中，共包括六項有趣的運動項目：



＊黑貂追逐（Saber Race）：
此項賽跑可非比尋常，想想看，後面有隻食人黑貂在追你，你能不快跑嗎？小心喔，慢了一步，可就成了黑貂的可口佳肴了。



＊配對拋擲（Mate Toss）：
選手抓着另一半的頭髮，走入圈內定位，然後使勁地將他（她）往外拋，就如同拋鐵餅般地擲出“千里”之外。夠狠了吧?!

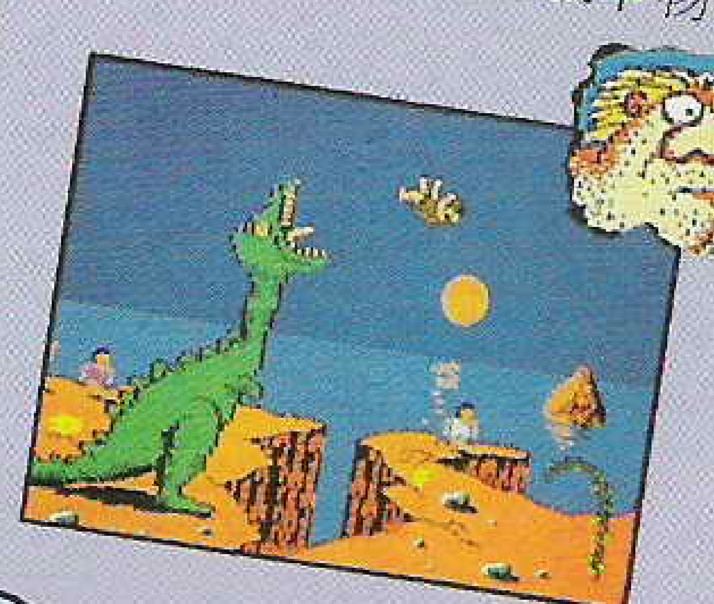


＊棍棒打擊（Clubbing）：
此項比賽完全披露原始人野蠻未開化的氣質。你可以利用“打擊膝蓋”、“當頭棒喝”、“迎面痛擊”等招式，將對方打得眼冒金星、七孔流血，享受一下槌人的快感。

＊生火比賽（Fire making）：
生火是原始人最值得驕傲的發明，因此如何有技巧摩擦生火，吸氣、吹氣都將是最嚴格的考驗。

＊騎恐龍賽跑（Dino Race）：
此項則是人類駕御動物的開端，能騎著恐龍奔馳，眞是件旣驕傲又有趣的事。

＊恐龍撐竿跳（Dino Vault）：
利用一根竹竿，從一隻恐龍身上飛躍而過，如果技巧太差的話，可就成了恐龍的的腹中物。

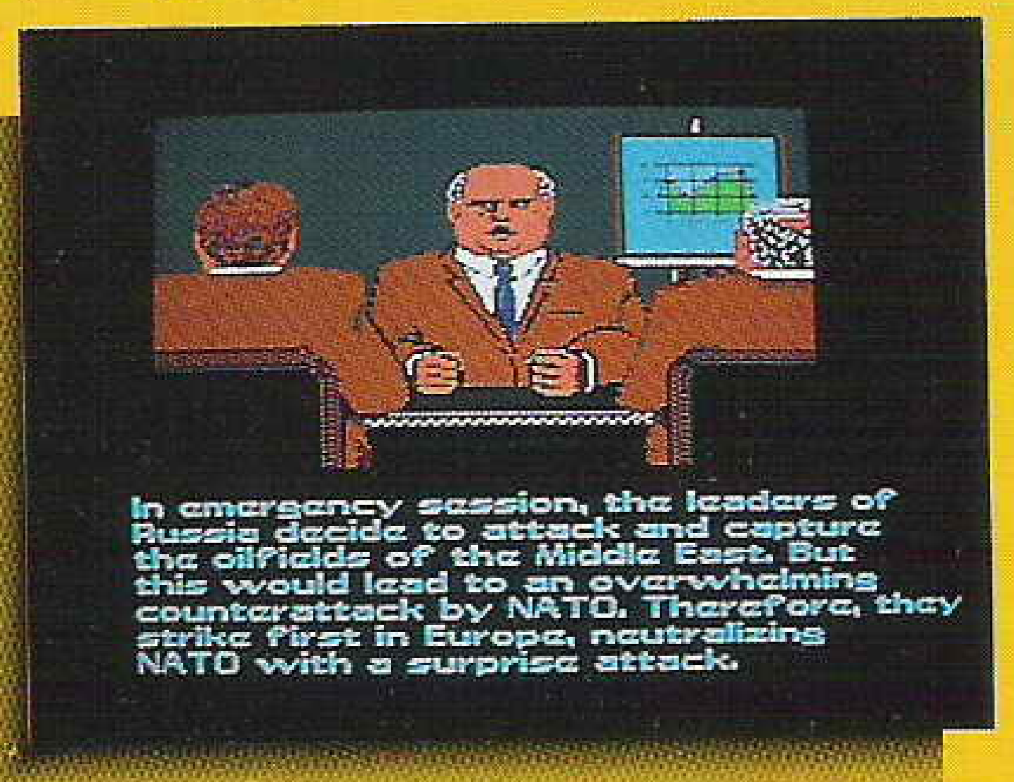


說實在的，這的確是一個相當有創意，旣新鮮又有趣的遊戲，在權利鬥爭的社會中，不妨讓摩登原始人帶你走入原始的神祕殿堂中，享受一下返璞歸眞的樂趣。

Red Storm Rising

紅色風暴

故事發生在未來的1990年代。蘇俄境內的一群回教徒，爲了爭取自由及民族解放，突襲蘇俄境內最大的一處工業區，使蘇俄突然失去幾乎一半的軍用燃料及火藥的供應。蘇俄最高當局認爲這是西方間諜幹的，爲了報復及恢復失去的均勢，傾華沙公約集團之力入侵西歐，北約承受了相當大的壓力和損失。爲了搶救北約，美國傾全力與蘇俄對抗，美國海軍與蘇俄龐大的艦隊發生激烈的戰鬥並有相當程度的損失。除了水面艦隊外，美國海軍也派出大量的攻擊潛艇以截擊蘇俄的運輸艦隊及補給艦隊，並不時阻撓蘇俄海軍的行動以阻止紅軍的行動。而你也是其中的一員，參與這項盛大的行動。



蘇聯最高領導階層決定瓦解北約組織的防線，挑起第三次世界大戰。

紅色風暴（Red Storm Rising）是Tom Clancy 繼紅色十月（The Hunt for Red October）後的暢銷小說。遊戲由Micro Prose 依小說的內容部分修改而設計。在本遊戲中你扮演的是39 歲的艇長，受過完整的潛艇訓練和核子動力的課程，並曾在核子動力攻擊潛艇（SSV）及核子動力彈道飛彈潛艇（SSBN）上服役過。你曾當過輪機長、航海長、及大副，並參與許多小型的戰鬥及美國海軍的演習，最後完成你一生中的夢想——指揮一艘你自己的核子動力攻擊潛艇。現在國家徵召你，你需爲西方自由世界而戰。另外你也要爲你的船及船員的安全負責，並完成由衛星連線所送來的任務。你知道爲什麼你在這裏，也知道你的工作是什麼。那麼你將知道你能做得多好。

你的作戰區域爲由格陵蘭、冰島、英國、歐洲大陸及北極所包圍的海域。基地在蘇格蘭西方的Holy Lock。在遊戲中發生戰爭的時間有4種，從1980年到1996年。你所能用的核子動力攻擊潛艇：

請嚴密注意"它"的動向

新型的海矛飛彈可於水中發射攻擊水面目標。此型飛彈將於1992年問世。

Permit 級：最早期的核子動力攻擊潛艇，跟其他潛艇比起來，最大的缺憾在於武器裝載比較少。

Sturgeon級：武器裝載比Perm-it稍多，裝備有戰斧飛彈，性能與Los Angeles 級差不多。

Seawolf 級：未來美國海軍核子動力攻擊潛艇的標準，速度更快，武器裝載更多（約Permit 級的2倍）。

你所用的武器有：

MK 48魚雷：美軍潛艇的標準武器，具有線導及聲納歸向導引的功能，是唯一無法攔截且好用的武器，300公斤彈頭，大部分蘇俄艦艇只要挨上一枚就會報銷，在適當的距離及操作下是最有效的武器。

魚叉飛彈（Harpoon）：美國海軍反艦飛彈的標準，彈頭227公斤，效果沒有MK 48 好。

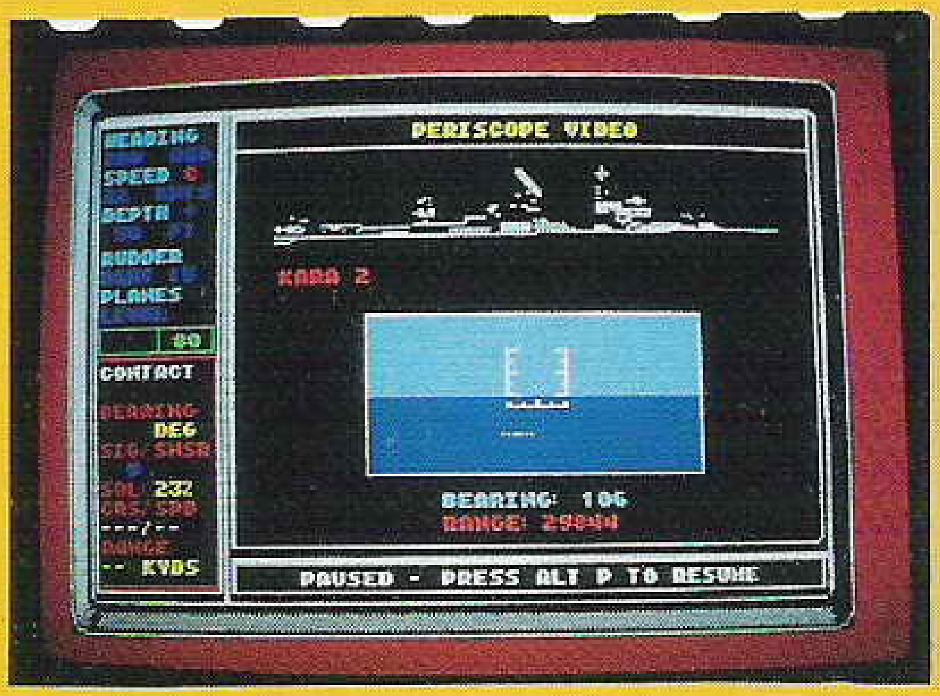
戰斧飛彈（Tomahawk）：包括艦型（TASM）及陸攻型（TLAM），彈頭454公斤，效果和MK 48差不多，但射程長達500公里。

Sealance反潛火箭：這是由小型的MK 50型魚雷加裝火箭加力器所組成，彈頭45 公斤，飛行時速度超過音速，只有聲納歸向的功能，射程60 公里，可用於反潛或反艦，在飛彈會被攔截而MK 48 又打不到時很適用，也可用來減慢目標的速度。

刺針飛彈（Stinger）：被動紅外線歸向防空飛彈，發射時把發射器伸到水面以上，用於對付反潛飛機，射程很短。

你所要對付的蘇俄對手有一大票，水面艦艇從小型反潛巡邏艇到Kre-melin 級航空母艦（跟美國尼米茲級一樣大），潛艇從古老的Whiske-y 級到龐大新型的Typhoon 級，應有盡有。在這裏面，比較難對付的有超硬（一枚MK 48或戰斧無法解決的）又會反制飛彈的Kremelin級及Kiev 級航空母艦，超硬又會跑的T-yphoon 級，Oscar級，Victor Ⅲ級潛艇，靈活又善於攻擊的Tang-o 級潛艇，以及一些會反制飛彈的反潛船隻。在這盛大的歡迎會中，你孤軍深入，一切只能靠你自己。

水層狀況顯示



潛望鏡及敵艦識別。

作戰畫面

紅色風暴是個相當刺激（情急時你會出口成“髒”）的戰略性模擬遊戲，它打破了部分潛艇作戰的規則（使用飛彈及導向魚雷）也保留了部分傳統（伏擊是最好的方法，安靜是安全的保障）。在螢幕上大部分只看到點，線，數字，完全用地圖來作戰，只在擊中目標時才有精彩的畫面。可使用主動或被動聲納搜索目標，並考慮到水溫分層的影響，裝備有各種新式武器及防衛措施。對於初次看過的人可能沒什麽吸引力，但只要你玩一次，我相信大部分的模擬遊戲迷會愛不釋手的。

SPACE HARRIER

時空戰士

類別：動作
機種：IBM XT/AT
顯示：MGA/CGA/EGA/VGA
記憶：640K
操作：鍵盤/搖桿/滑鼠
片裝：2片

呼之欲出的怪龍最厲害的武器就是口中噴出的強力火焰，這可是掃蕩邪魔任務中最簡單的一關。

在日本大型電玩排行榜中一直擠身前十名達一年多之久的“時空戰士”（Space Harrier），不僅在日本造成空前的狂熱，在台灣的電玩市場中更是一路領先，為了廣大PC電腦玩家的熱望，軟體世界繼“快打旋風”之後火速推出此一大型電玩改編的PC版“時空戰士”。

時空戰士是在整個星際間專門打擊惡魔的勇士，除了擁有時空戰士的美名以及高超的戰鬥技巧與智慧外，早已成為人人景仰的星際英雄。此時，原本寧靜的“龍聖地”星球，突被大批凶惡的怪物闖入，你將扮演神勇的時空戰士穿越時空進入混亂不堪的“龍聖地”星球，手持具有無限能量的雷射波動砲，進行掃蕩邪魔的任務。而“龍聖地”星球的守護神龍—尤里亞也會給你適時的幫助來對付這些邪惡的怪物，這些怪物大多是由生化與機械結合或是生物遭突變所產生的，不但數量衆多而且殺傷力十足，可怕的摩艾怪石、雙頭龍、獨眼象、魔蠅、巨菇、骷髏怪龍……個個都是難纏的角色，牠們都是每個關卡的幕後魔頭，除非你剷除沿途的怪物，這些魔頭才可能現出原形，與你展開一場生死對決。不過，就算你自認是動作遊戲的高手、反應過人，也很難保能消滅這些邪惡的入侵者。

遊戲特色:

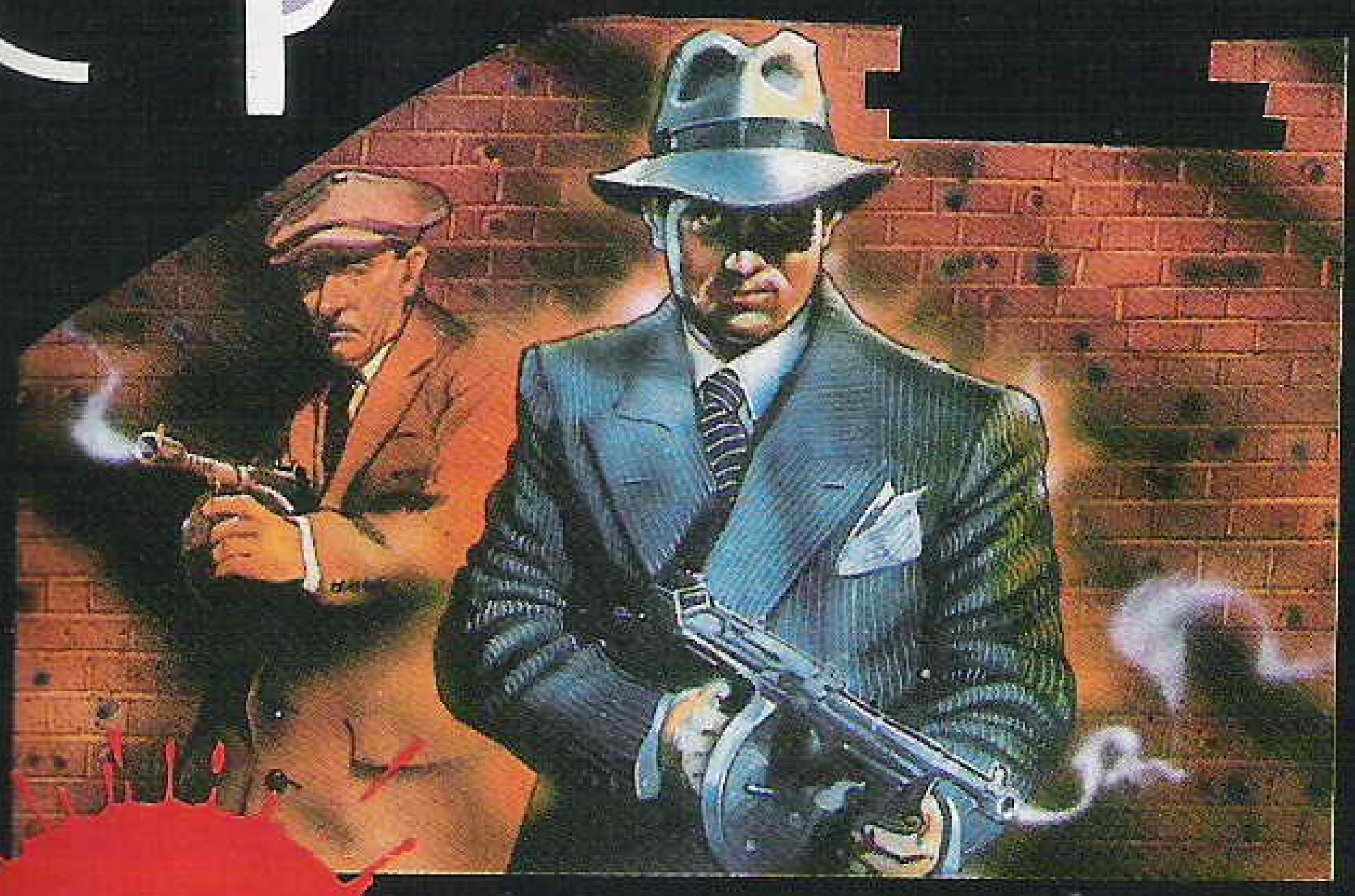
* 精緻的 3D 立體動畫、配合多首優美的背景音樂，是一部由大型電玩所改編的100%純動作類型遊戲。
* 共有18個由易入難，不同背景畫面的關卡；30種以上的怪物造形以及3個續關機會，全程緊湊熱鬧。
* 簡單的劇情，容易上手的操作方法，可依玩者的習慣使用鍵盤，搖桿或滑鼠進行遊戲，讓玩者享受充分的刺激與快感。

神秘的摩艾怪石出現的數目不定，睜大雙眼徹底地摧毀他們吧！

即使失敗了，也不用覺得遺憾，只要在倒數計時結束前，按下發射鈕，便可順利地續關，繼續掃蕩邪魔的任務。

可怕的雙頭怪龍動向令人捉摸不定，千萬不要在同一地點停留2秒鐘以上。

CAPONE 集中火力



類別：動作	
適用：IBM XT/AT	
記憶：512K	
顯示：MGA、CGA	
操作：搖桿／滑鼠	
片裝：2片	
另有EGA 版	

對於常玩動作類的玩家，“集中火力”是另一部你不可不玩的遊戲。想必大家都見過大型電玩場裏的“烏茲衝鋒槍”吧？！但你是否曾嘗試過個中滋味呢？！或許是老爸老媽不准你“擅自進入”，或許你因其環境複雜而裹足不前，告訴你個福音，“集中火力”將是滿足你發洩精力的最佳遊戲。

“集中火力”幾乎完全採取“烏茲衝鋒槍”的結構，螢幕上只出現敵人，而活生生的你便是主角，完全是與電腦做面對面的搏鬥。唯一遺憾的是，你只能利用搖桿或滑鼠替代烏茲衝鋒槍，少了那份淋漓盡致的感覺，而這一點，就是PC 無法突破的地方。但是聰明如你，是否也能像方善悅一樣，自己動手做出一支烏茲衝鋒槍？那時，可眞是帥透了！

話說 20 世紀的芝加哥動亂不安，到處充滿暴力，一群可怕的犯罪集團佔領了芝加哥街道、郵局、倉庫和銀行等地，市民完全籠罩在血腥屠殺的恐懼之中，人人自危。這天，你一如往昔地前往各處巡邏，街道一片死寂，一股冷冽寒風吹得你毛骨聳然，第六感告訴你將有一場大風暴來臨。於是，你緊抓着手槍，摒住氣息，凝神等候，突然轟的一聲，對面的窗戶應聲而破，一個個匪徒從而竄出，跟着響起驚天動地的槍聲，一場驚天地、泣鬼神的警匪槍戰就此展開……。

遊戲中，歹徒非常多，他們會冷不提防地從窗口、桶子裏冒出來，甚至還會衝到街上，給你狠狠的一槍。你必須瞄準敵人，在他們還來不及開槍前，就送他上西天，但是你得特別謹慎，千萬別誤殺了無辜的路人、小狗和小貓，否則……。

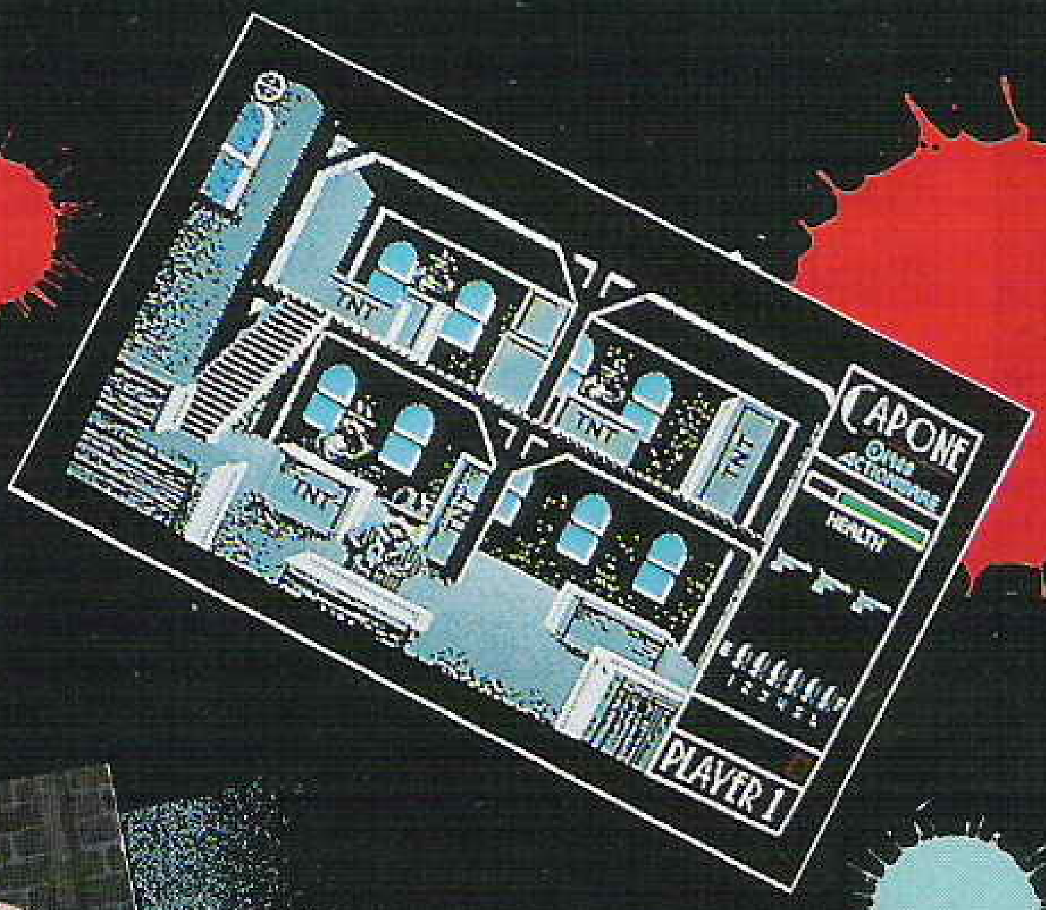
沿途會出現許多機關槍，你可以一一拾起，掃射敵人的滋味可眞是一極棒呀！對了，狡猾的匪徒還會佈置炸彈暗算你，不可不小心呀！

你想當神槍手嗎？小心中彈，從椅子上摔下來。

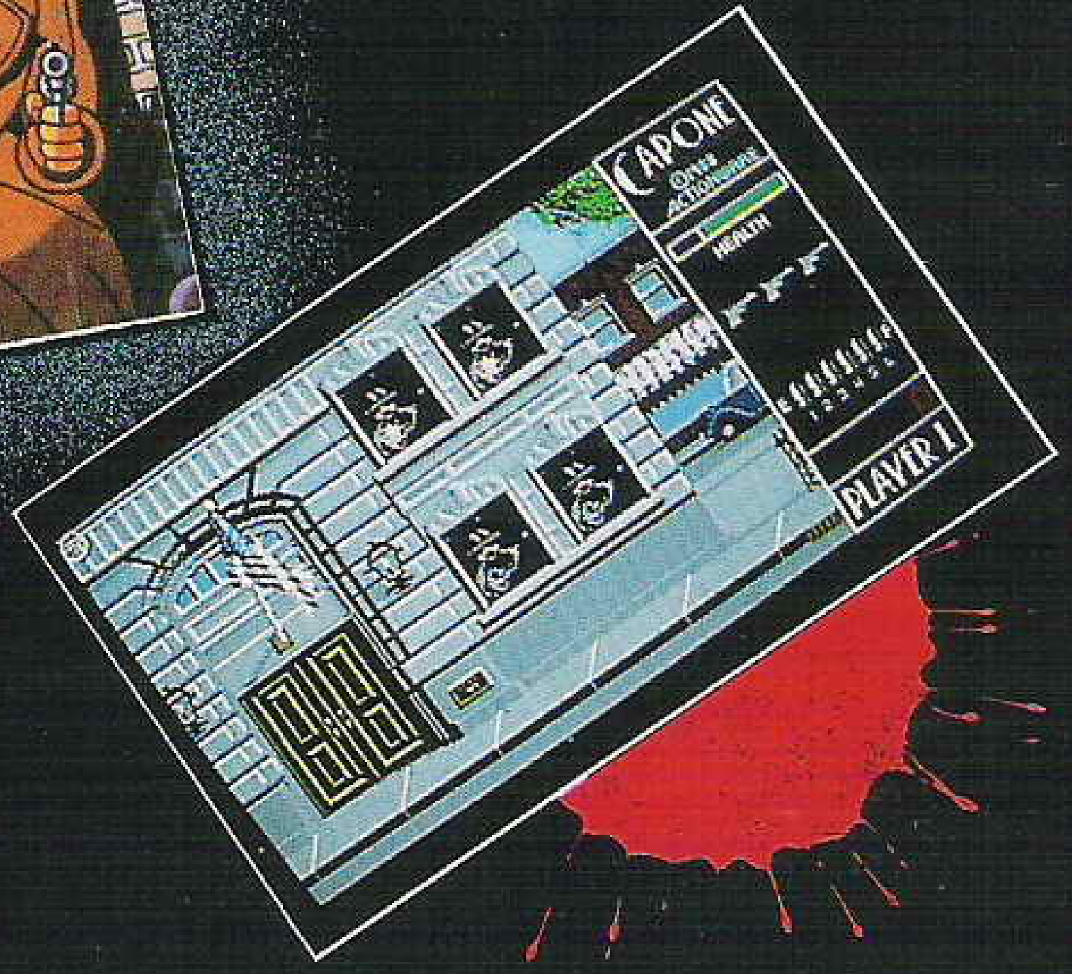
特色：

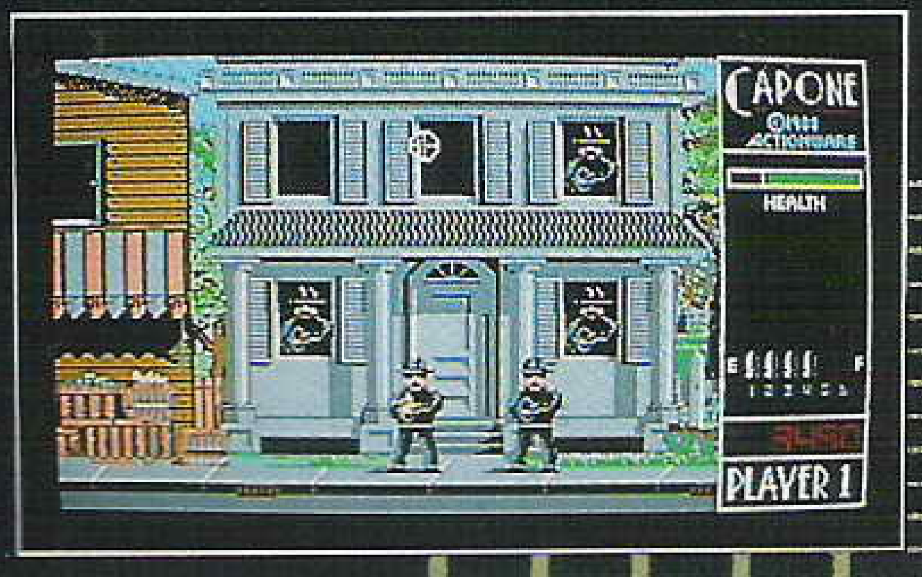
* 百分之百純動作，眞正考驗你的槍法、反應力。
* 緊張刺激的警匪槍戰片，令你大呼過癮。
* 可兩人同時進行遊戲。
* 關卡由易而難，適合各級玩家。

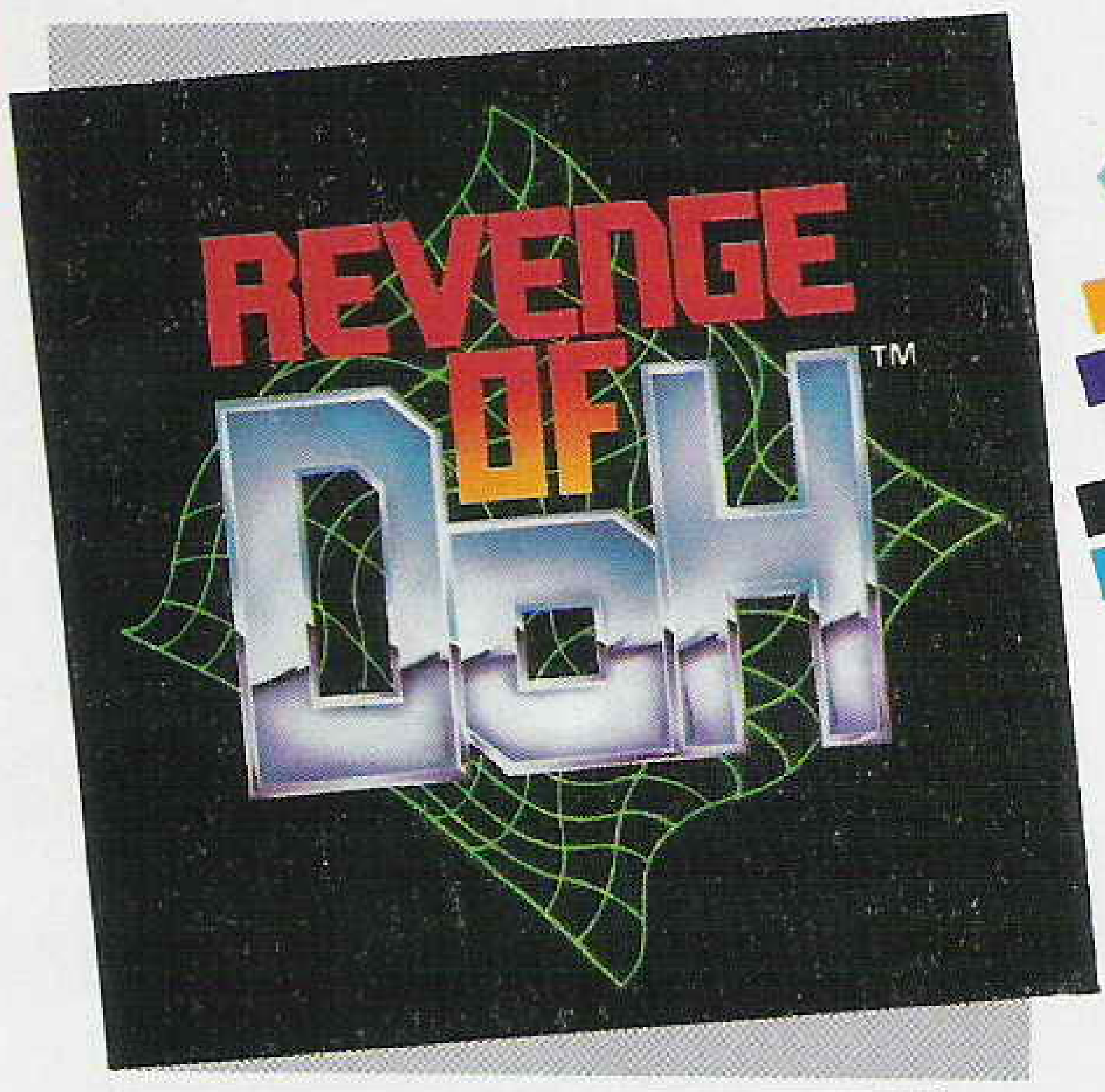
↑瞄準敵人，給他狠狠的一擊。



↑敵人會冷不提防地從窗口竄出，最好在他子彈尚未上膛前，就先“作”掉他。







ARKANOID II

快打Ⅱ磚塊
DOH的復仇

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512K
顯示：MGA、CGA、EGA、VGA
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片裝：1片

還記得打磚塊嗎？這種最早出現的電動玩具不知成爲多少人青少年生活的回憶。在父母的監視、教官的追捕下，仍有許多人想盡辦法去打磚塊。但隨著電動玩具不斷的推陳出新就被人遺忘。

自從快打磚塊出現在PC 遊戲市場後，就引起一陣風潮。表示人們還沒忘記它。快打磚塊又加入了許多新的花樣，例如撿拾膠囊就可以得到許多功能：加長打擊板、增加球數、跳關。除了磚塊和球之外，又多了一些到處移動的小角色，可以改變球的方向或彈回球，使人措手不及。

現在，快打磚塊Ⅱ終於推出了，最大的特點就是有支援魔奇音效卡（Adlib），不但有優美的電子合成音樂聲，球打中磚塊的音效也非常逼真。承襲上一代的特點，撿拾膠囊可有特殊功能，這一代又增加了許多花樣，如殘影打擊板，雙打擊板，穿甲彈等功能，使遊戲更有變化。

若你厭煩了現有的關卡設計，可以使用遊戲內附的遊戲製造機設計自己的關卡，給朋友玩玩看。亦可存入磁碟內永久保存。以後想到時再拿出來玩玩看。

你想重溫舊夢嗎？你想訓練反應嗎？你想表現自己的設計天才嗎？快打磚塊Ⅱ是最好的選擇。

TARGHAN

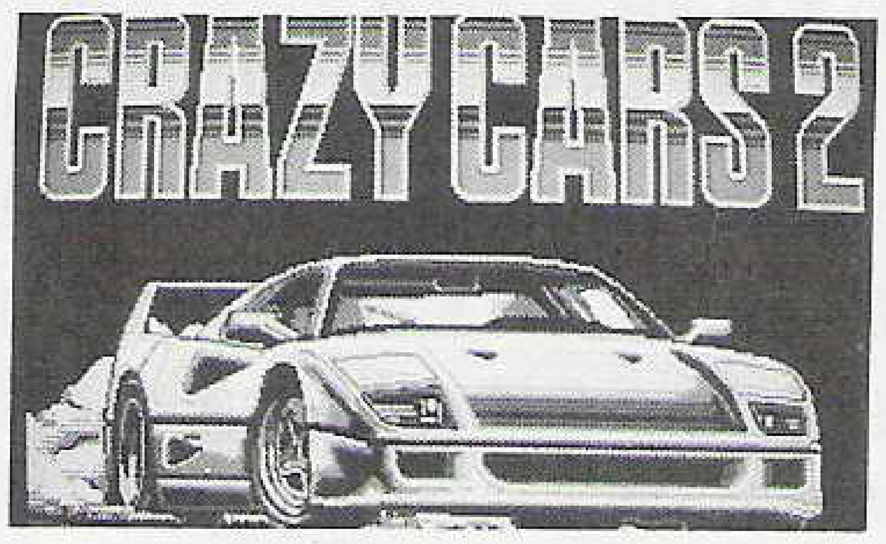
今夏最動人的
超級動作遊戲
敬請密切注意推出日期
精緻的畫面前所未有

令您無法抗拒

瘋狂大響車II

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512K
顯示：MGA、CGA
操作：鍵盤／搖桿
片裝：1片
另有EGA 版

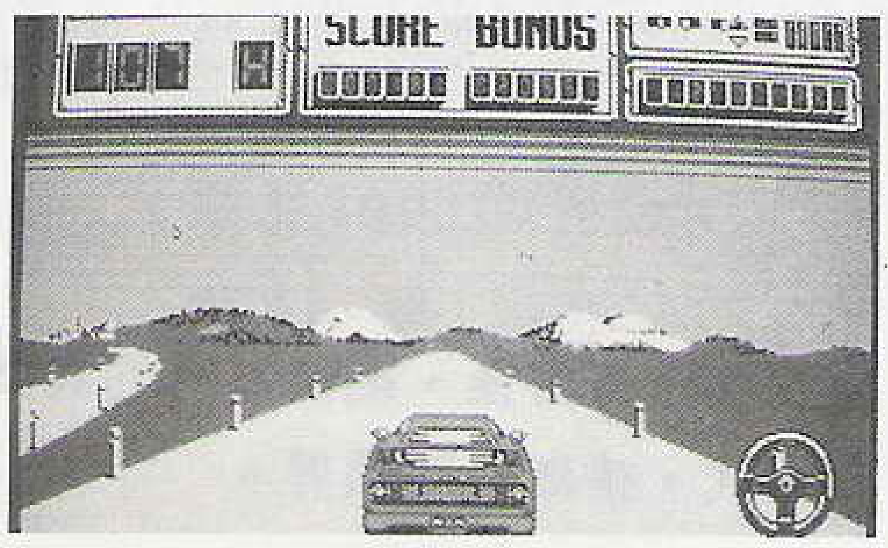
想像過自己駕駛着一輛法拉利F-40，以300公里的時速從警車旁急駛而過會是什麽情景嗎？警車一怒之下撞上路灯，而你呢？是否沾沾自喜而樂極生悲，落得車毀人亡的悲慘下場呢?!



片頭畫面

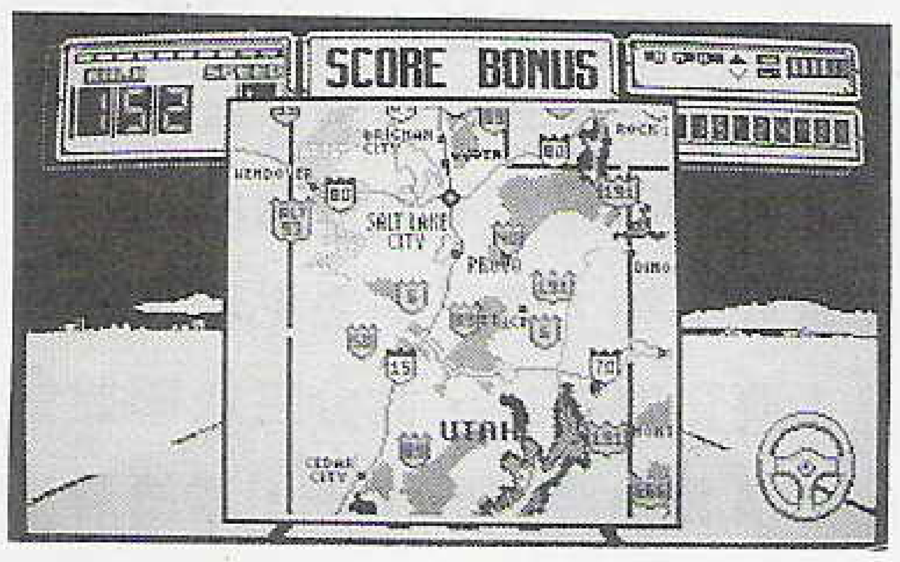
故事提要

在美國南方的四個州── 猶他（Utah ）、新墨西哥（ New Mexic-o ）、科羅拉多（ Colorado ）和亞利桑那（ Anzona ）── 有個盜車集團，越來越猖獗。事實上，這些猖狂的盜車賊聯合了一群貪污無恥的警員，才能偷遍四州的高級跑車── 賓士、保時捷、藍寶基尼及法拉利。



遇着叉路時，你要謹慎抉擇。

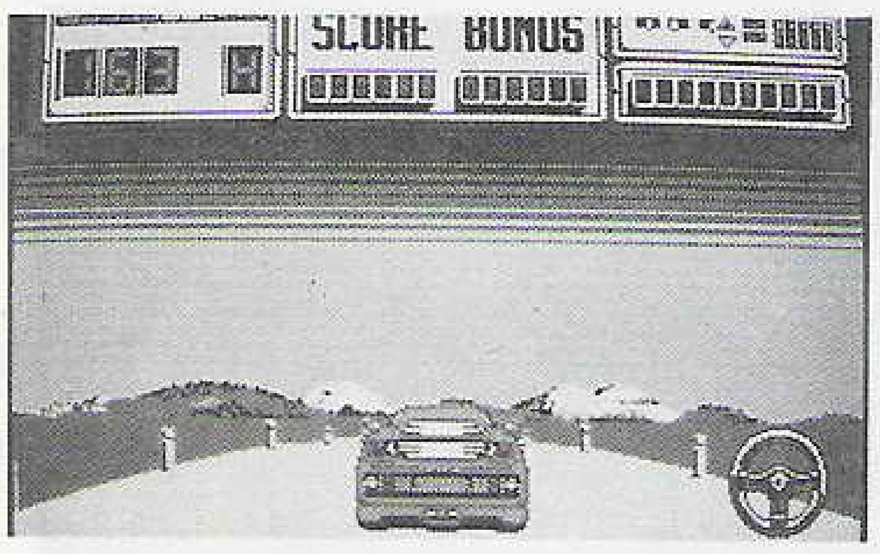
聯邦調查局（ FBI ）決定命你駕駛最名貴的法拉利F-40 爲誘餌，將這些不法的盜賊和無恥的警員一網打盡。爲了使你能成功達成任務，聯邦調查局特地爲你的法拉利配製了最新的電子儀表和詳細的路線圖，以打擊惡勢力。



詳細的地圖顯示，幫助你早日完成任務。

你的任務

遊戲開始時，你所在的位置（起點）及要到的目的地（終點），都會標示在地圖上。你的任務就是駕駛F-40，以時速300公里的速度穿梭在美國的四州，將不法的盜賊和警員揪出，並平安順利的到達目的地。



以時速300公里的速度飛馳在美國四大州中，眞是大快人心。

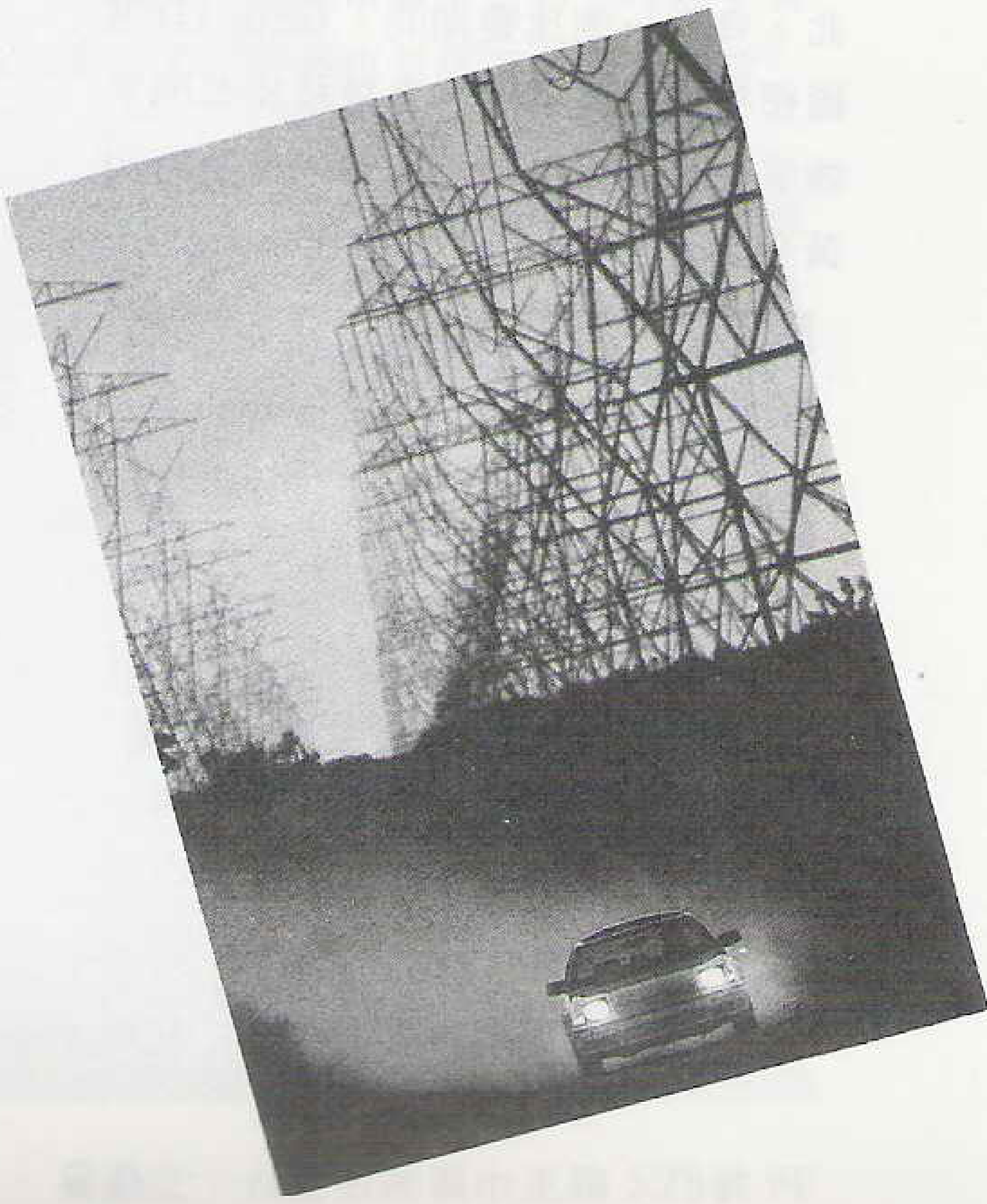
盜車集團和不法的警員當然是不會放過你，他們千方百計的設法讓你“意外死亡”，利用警車撞擊、在道路上擺設各式各樣的障礙物。當然啦，就算是正直的警察，也無法忍受你以時速300公里的速度，從他身旁飛馳而過。

邪惡的警察想盡辦法要讓你喪命，你可得特別小心。

聯邦調查局供給你無數輛的法拉利，只要在時間未結束前，若你的車損毀，仍可繼續換車，一旦時間到了，你所有的車子便會自動爆毀，任務也就失敗了。你必須善加利用精密的儀器：電腦在每個叉路都會標示道路的編號，及指示你正確的方向；測速雷達探測器會顯示離最近警車的距離；高低檔指示裝置和馬力指示器讓你了解跑車目前的速度；還有碼錶顯示所剩時間。

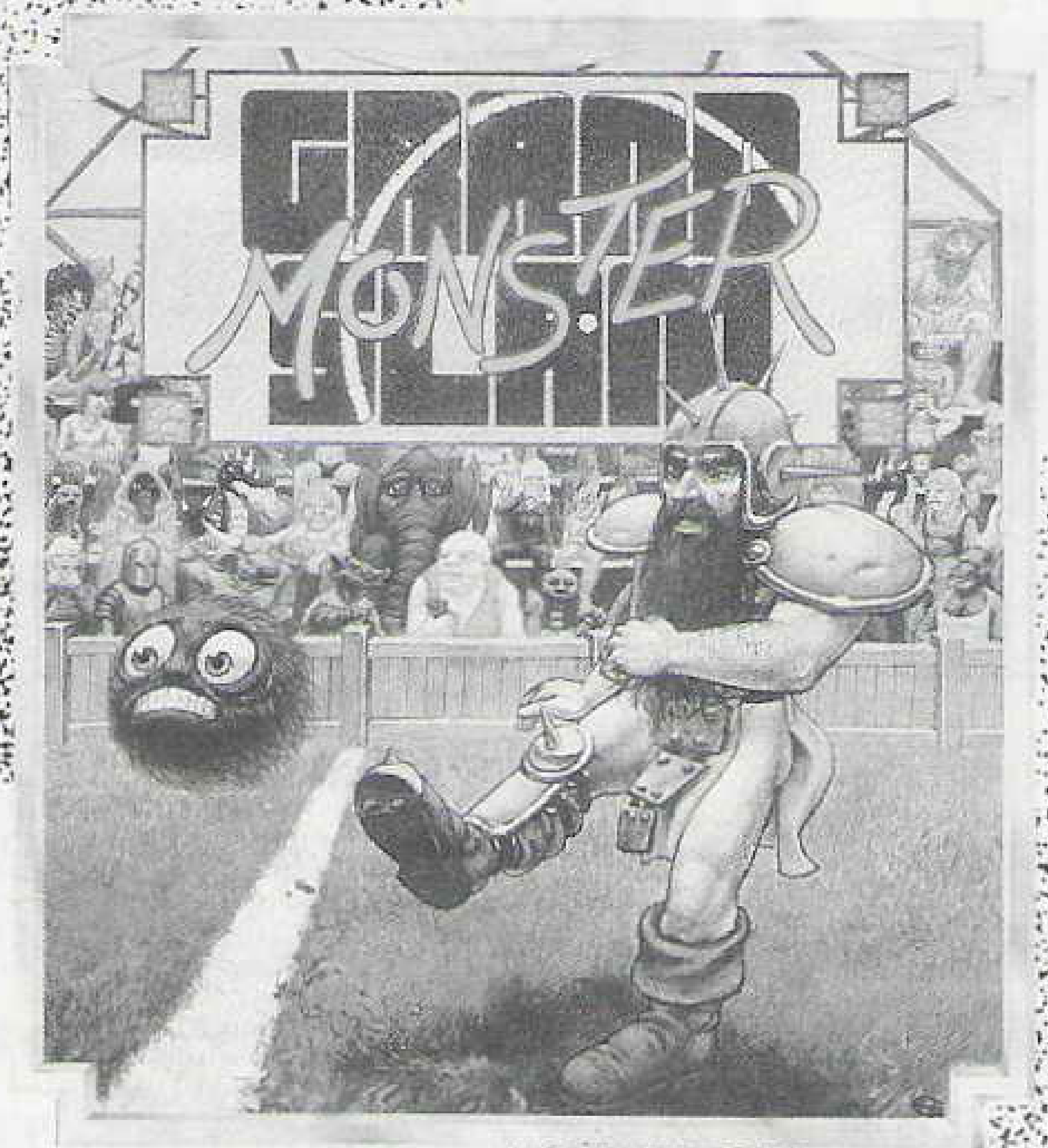
穿越層層的障礙，以達成使命。

你能躲過一連串的追殺，安全到達目的地嗎？你的駕駛技術將受到最嚴格的考驗。

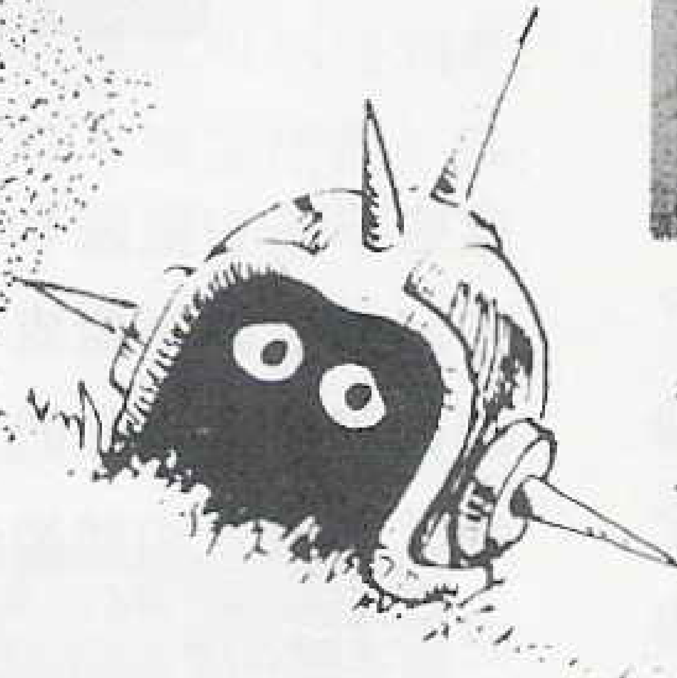


Grand Monster Slam

世界怪物大競賽

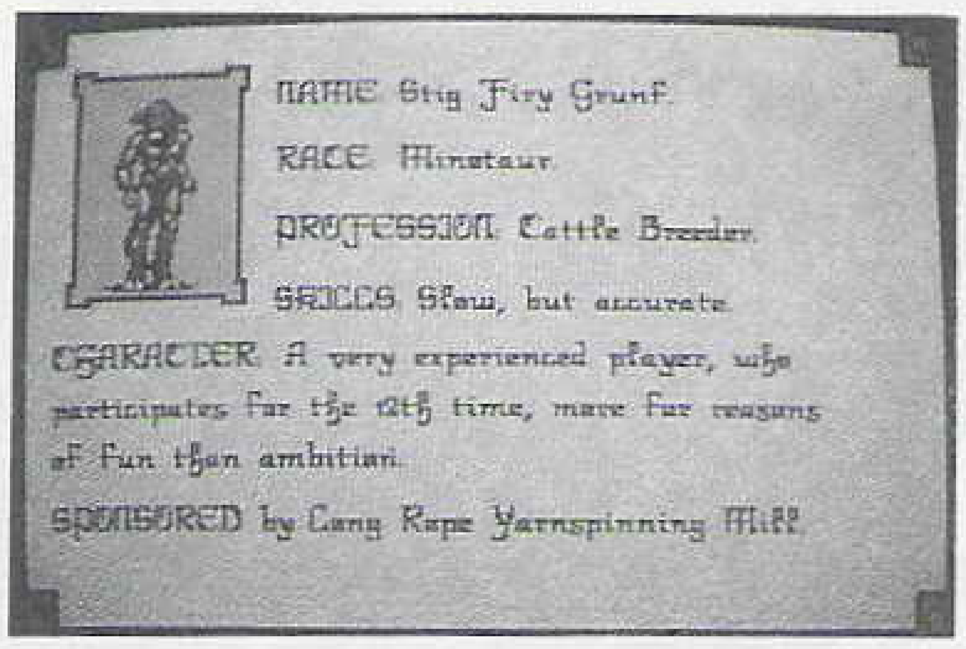


類別：動作
適用：IBM XT／AT
記憶：384K
顯示：MGA、CGA
操作：鍵盤／搖桿
片裝：2片
另有EGA 版



看慣了文明世界的各種競賽活動，你是否曾想像一群奇形怪狀的生物聚在一起，進行運動大對抗會是什麽情景嗎？風度翩翩的君子之爭？還是豺狼虎豹的野蠻之爭？現在就讓“世界怪物大競賽”告訴你答案！

Gho ID是一個鮮爲人知，古老又神祕的王國。這裏雜居着各式各樣的“非人類”—— 牛獸人、食人鬼、巨靈人、章魚、龍族和野蠻人，因此，戰爭衝突不斷。國王爲永保星球的祥和安穩，每五年便舉辦一場怪物大競賽，用以聯繫各族之間的感情。因此，每年一到比賽期間，Gho ID王國便擠得水洩不通，各類種族都磨拳擦掌，準備搏得最具榮耀的黃短衫和黃金獎章。

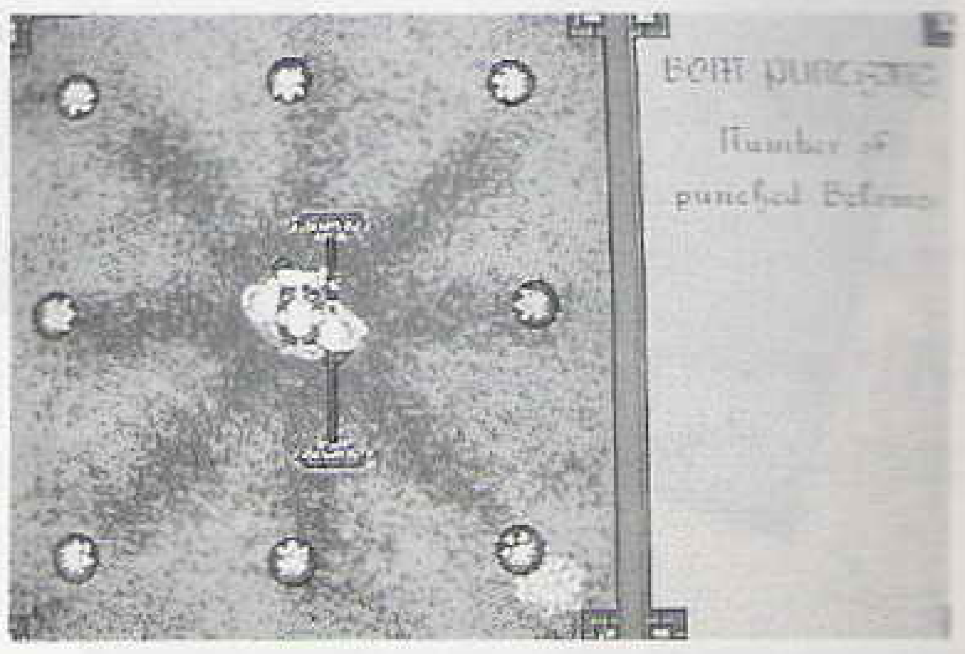


詳閱對手的資料，包括種族職業、個性及打球技球。所謂知己知彼百戰百勝

此次怪物大競賽共包含了三個項目：足球賽、撞球賽和餵食怪物賽。在賽程中，用的可不是普通的球，而是長着雙眼和大嘴巴的毛毛球。足球賽是主要比賽項目，共分三級聯盟賽，你必須從初級開始比賽，連續勝三場才有資格晉級。然而想晉級可不是件易事，你每打完一場球賽，就須參加一項趣味賽——撞球賽，若你的成績達到大會標準，就可得到許多獎勵分數，對於你進入榮譽榜有很大的幫助。而在你奪得初級或中級賽，要晉級之前，須得參加餵食怪物賽，這是一項資格賽，若你不幸落敗，你的冠軍夢可就泡湯了！

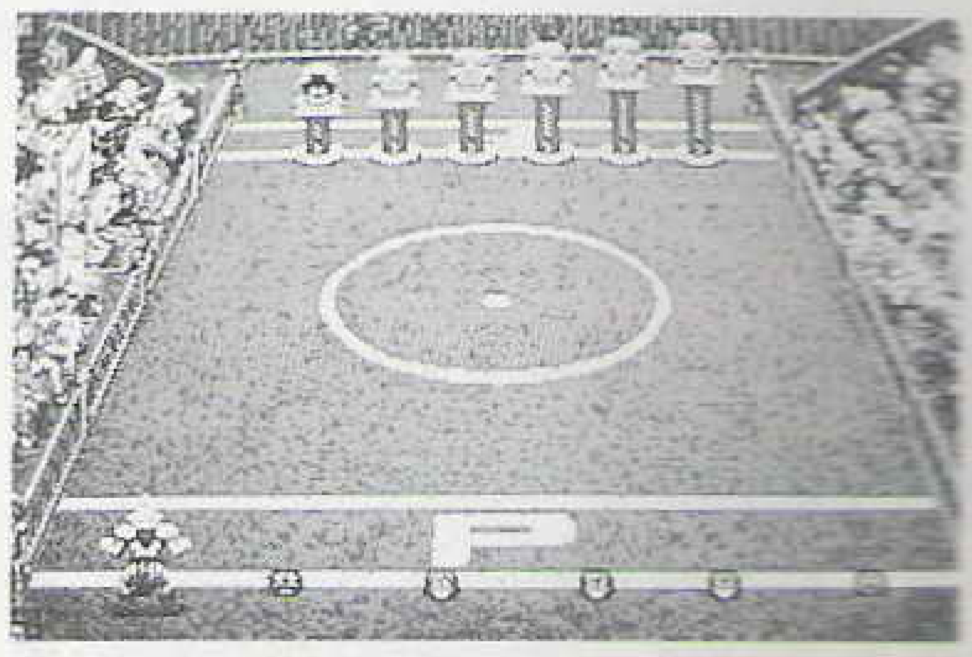
進行足球大賽，對方犯規，裁判從天而降給予你公正的裁判。

在足球賽中，四周坐滿了熱情的觀衆，你和你的對手隔着“楚河漢界”，遙遙相望。比賽的規則相當簡單，開始時，每人都有六粒毛毛球，看誰先將自己的球全數踢到對方去，誰就是勝利者。如果你夠狠的話，還可以將對方踢得鼻青臉腫，倒地不起。還有你必須要特別謹愼，千萬別將球踢到觀衆席上，否則憤怒的群衆可是會千方百計害你，並請裁判出面制裁。當你犯規時，裁判會“從天而降”，對你說教一番，並罰以重罰。



八粒虎視眈眈的毛毛球隨時都想取你性命，好好利用球桿將它們彈出千里之外。

在撞球賽中，你手握一支撞球桿，面對八粒虎視眈眈的毛毛球，每隔幾秒鐘便會有一粒毛毛球衝向你，你須妥善利用撞球桿，將毛毛球撞到八千里外，一旦你失敗了，讓毛球衝進你的防禦圈，你就—— 去了！！ 在餵食怪物賽中，有六隻饑不擇食的怪物正張着血盆大口等着你餵食呢！你須算準時間，將毛球一一餵入怪物口中，以報在撞球大賽中所受的恥辱。



六隻嘴饒的怪物，正等着你餵食。

如果你厭倦了現在的生活，不妨加入這個“非人族”的競賽空間，讓你忘掉一切煩憂。

特色：

＊三種稀奇古怪、絕無僅有的比賽方式，讓你大開眼界。

7月台北大地震　精彩、熱鬧　All Free!
新鮮，好玩，時報廣場擠破頭　歡迎大家一起來!

軟體世界自今年四月份舉辦“買名車送名車”的抽獎活動以來，已在港台兩地掀起一陣名車熱，據統計截止，軟體世界總共收到6308 倂來自各地的抽獎卡。特地在此感謝全省各地以及香港地區所有發燒友的熱烈支持與回響。現在就要公佈中獎的幸運名單，請各位好好地擦亮眼鏡，也許你的大名就列在其中哦!!

軟體世界在此特別恭喜幸運中獎的發燒友，豐富的獎品將在聯誼會中頒獎，若不克前往領獎，我們將以郵寄的方式將獎品送到府上；至於此次未能得獎的朋友也別氣餒，軟體世界將會陸續推出各種活動以饗各地的受護者。

為了擴大與各位發燒友的交誼，軟體世界將於8月13 日（星期日）下午1時到6時，於台北市新生南路與信義路交叉口附近的中國時報廣場舉行全省發燒友的聯誼會。會中舉辦緊張刺激的遊戲大賽、面對面溝通、新片介紹、搶答、抽獎以及名車送名車的頒獎活動；此外，更有許多夢寐以求的遊戲資料、原版攻略、地圖集……等，機會難得，請踴躍參加。

遊戲大賽的比賽項目將從以下所列的8 種遊戲中選出4 種進行比賽，請各位有興趣於聯誼會中參加遊戲大賽的各路玩家，先行準備。

1.俄羅斯方塊	4.機械戰警	7.時空戰士
2.名車大賽 II	5.宇宙神風號	8.瘋狂大賽車 II
3.全力反彈	6.快打磚塊 II	

特獎10 名：贈送四本進口保時捷及法拉利跑車模型組各一。

中獎名單：

陳建元：台北縣三重市忠孝路2段124巷1弄5號2F
廖偉志：台北市內湖路3段329巷4弄8號2F
陳子玲：台北市南京東路5段66 巷22 弄22 號2F
徐明鋒：高雄市凱旋2路134號
李雲祥：高雄市大公路17 號
蔡建榮：新竹市光華街22 號
鍾富豪：中市南屯區南屯里黎明路一段985巷9號
江尚哲：嘉義市王田里33 之9號
陳志明：屏東縣枋寮鄉東海村仁愛街22 號
黃琮文：南市70931府安路4段24巷43 號

保時捷獎15 名：贈送保時捷959跑車模型一組。

中獎名單：

劉乃禎：彰化市民族路253巷126號
李世仰：台南縣麻豆鎮興國路5號
王　年：台南市光明街50 巷4 -39號
鄭新右：彰化縣埤頭鄉新庄村新庄路60 號
鄭慶隆：台東市中華路一段328號
屠興邦：高縣大寮鄉後庄村鳳屏1路171巷15 號
曹恒誠：屏東市永安里永信五巷1號
鄭兆宗：屏東縣竹田鄉西勢村龍門路220-4號
陳政輝：台中縣后里鄉三豐路195~5號
黃光裕：高雄市新興區渤海街88 號
鄭翼德：高雄市三民區天民路80 巷19 號
王國俊：三重市中北路67 之1號
陳昱仁：台中市台中港路一段139號
葉德慶：台北市迪化街一段356號
符文鈞：台北市光復北路155巷16號1F

法拉利獎15 名：贈送法拉利F40跑車模型一組。

中獎名單：

蘇冠生：台南市70414　公園路437巷5號
鍾永光：台南縣仁德鄉成功村324之4號
石敏宏：鳳山市83022　鳳松路北揚一巷11 號
楊翔麟：新竹縣竹東鎮31004　樂街109號
林維忠：中壢市環中東路101巷6號
陳吟米：台南市長溪街1段168巷128弄15 號
陳志丞：雲林縣西螺縣中正路178號
張榮明：苗栗縣竹南鎮中正路75 號
王彥人：台中大甲鎮中山路一段898巷31 號
崔志雄：香港九龍官塘康利道24 號利苑第一座1009室
丘雅惠：高雄市楠梓區81111智昌街332巷4 - 2號
陳旭聰：中和市民安街25 巷13 弄6 - 1號
李青憲：屏東縣潮州鎮開元一巷2號
郭建良　台中市北屯區東山路一段147巷45 號
羅勳立：台北市林區中正路525號9F

聖戰奇兵— 印第安那・瓊斯重現江湖

/Jommy Wu

今夏美國好萊塢電影市場對續集似乎特別青睞，所推出的數量較往年都多，其中最引人注目的，首推「聖戰奇兵」（Indiana Jones and the Last Crusade）。這部電影，乃是印第安那・瓊斯系列影集的第三部，係由享譽國際的天王大導演一史蒂芬・史匹柏（Steven Spielberg）所執導、喬治・魯卡斯電影公司（Lucasfilm Ltd.）熱力發行。該公司除了在電影事業上成就斐然之外，對於電腦遊戲軟體的多角化經營，亦不遺餘力。電影與遊戲軟體同步推出，期能帶給廣大消費群眾兩種截然不同的視覺震撼，是該公司的特色及宗旨。在介紹這部電影及同出一脈的遊戲軟體。當然啦，這群嘔心瀝血，勞苦功高的遊戲設計人員，亦將為諸位玩家詳加介紹。

往事悠悠如真似幻

㈠電影部分：

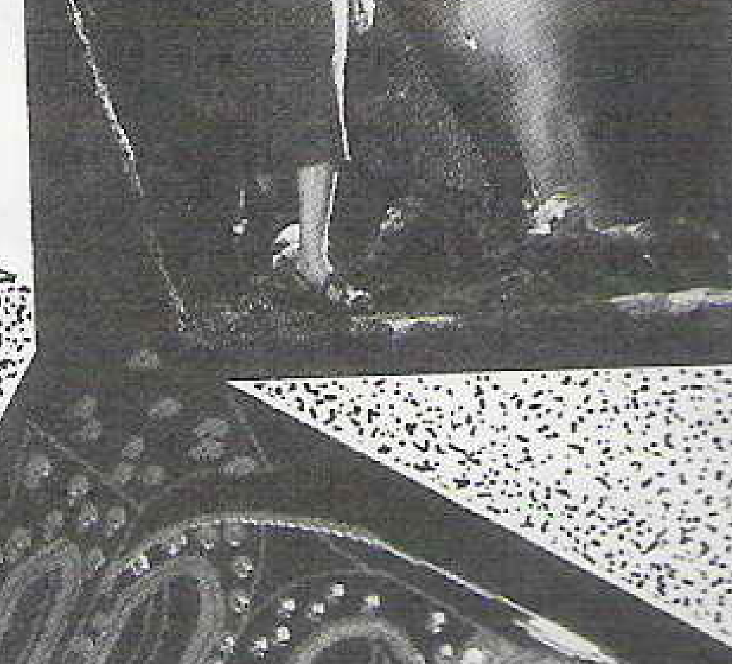
西元1977年，星際大戰（Star War）導演一喬治・魯卡斯（George Lucas）與其好友史蒂芬・史匹柏，開始殫精竭慮、準備構思一位銀幕新寵一印第安那・瓊斯（Indiana Jones）的英雄軼事。時隔三年，夢想終於成真，此一系列電影的首部力作一法櫃奇兵（Raiders of the Lost Ark）正式問世，令全世界影迷激賞不已。該部電影的片頭畫面教人驚心動魄、大開眼界，描述印第在南美洲叢林中，寶藏慘遭邪惡魔頭貝拉格（Bellog）搶奪的驚險過程。而全片障礙重重，緊張萬分，是以甫一推出，即備受歡迎。

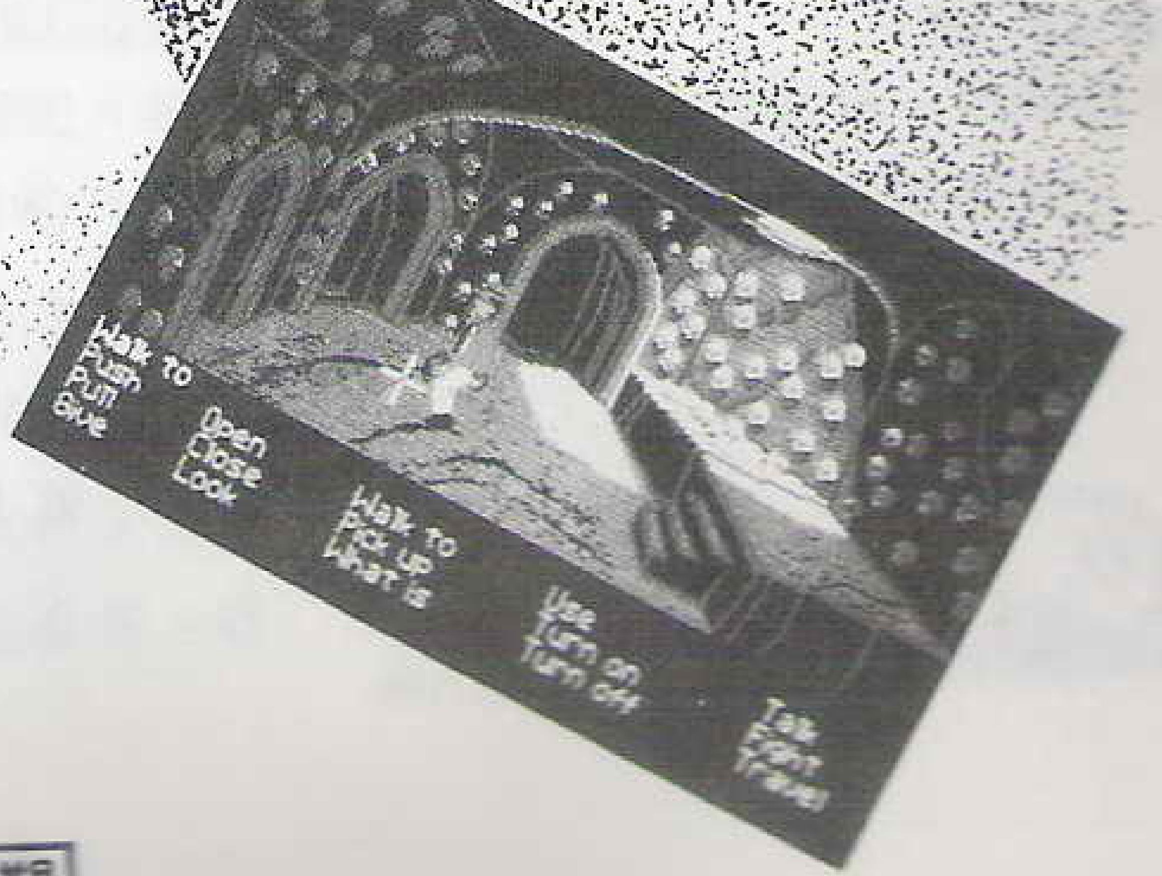
四年後，魯卡斯電影公司隆重推出續集一魔宮傳奇（Indiana Jones and the Temple of Doom）。本片較上集有更多的打鬥及爆破畫面。劇情以歐比旺俱樂部（Obi Wan Club)中驚世駭俗的柏克萊式舞蹈(Berkeley-esque dance）拉開序幕，接著大英雄印第在這裡不慎遺失了鑽石。爾後一幕幕扣人心弦的情節相繼展開，教人目不轉睛。本片的噱頭具有相當可看性，是故上映期間的票房相當驚人。根據統計結果，至目前為止，這兩集的票房合計已達兩億美金，令其他影集瞠乎其後，眼紅不已。

㈡遊戲軟體部分：

幾乎所有印第安那・瓊斯系列的影片均已名花有主，早為電腦遊戲軟體製作公司慧眼看中。例如：Mindcape公司買下了印第本人的使用版權並自由地發揮法櫃奇兵中的情節，而設計了一套遊戲軟體，名為「消失的神殿」（Indiana Jones and the Lost Temple)。至於魯卡斯電影公司更是肥水不落外人田，由其電腦遊戲製作部設計了一個場景連續的遊戲軟體,名為「死亡神殿」（Temple of Doom）。此軟體稍後再由美國黃金電影公司（US Gold）正式移植到家用電腦上，造福玩家。

Mindscape公司自推出「消失的神殿」之後，有鑒於市場反應熱烈，因而再向魯卡斯電影公司取得「魔宮傳奇」電影的電腦使用版權，設計了同樣名為「魔宮傳奇」（Indiana Jones and the Temple of Doom）的遊戲軟體。此軟體在台灣經由軟體世界發行。據悉推出之日萬人空巷，爭相搶購，其魅力可見一斑。





劇力萬鈞的聖戰奇兵

相信上述的介紹，應該勾起諸位影迷玩家們不少甜蜜回憶。諸位一定迫不急待地想對今夏強片一聖戰奇兵及其遊戲軟體一探究竟。茲加以詳介如下：

㈠電影部分：

1.「冠蓋滿京華，斯人獨憔悴」的史蒂芬•史匹柏一

史蒂芬•史匹柏在完成兩部根據文學名著改編的電影一紫色姐妹花（The Colour Purple）及太陽帝國(Empire of The Sun）之後，再度重回印第安那•瓊斯系列電影的 懷抱，為這英雄三部曲譜出最後一部樂章一聖戰奇兵。該片在美國上映的第一個星期，即創下三千萬美金的驚人票房記錄。然而不但得不到影評人的垂青，甚且遭其肆意批評。可見該片又粉碎了為史匹柏贏得一座奧斯卡最佳導演獎的指望。說真的，鈔票並不是史匹柏拍片的動機，做自己想作的事及擁有成就感才是他本人畢生追求的心願。現年42歲的史匹柏甫與女演員出身的結髮妻子一艾咪•雅燮（Amy Irving）簽定離婚協議書，允諾予其五千六百萬美金的贍養費，這筆款項與史匹柏為數二億五千萬美金的財產比較起來，並非箋箋小數，然而他本人卻不心疼，可見鈔票在其心中的地位是如何地低微。

從他與喬治•魯卡斯一起到夏威夷避暑，首度討論到印第這位無所不能的考古英雄時算起，迄今已將近十年。雖然史匹柏所執導的前兩集，各自刷新了票房新記錄，但是那批見識冬烘的電影影評人，一直難以接受他的執導風格及笑料，致使史匹 柏與奧斯卡金像獎始終緣慳一面，令衆多影迷打抱不平，唏噓不已。

在「魔宮傳奇」拍攝完畢之後，史匹柏對印第系列影集，開始有點心灰意冷。他覺得「魔」片內容過於晦澀及恐怖，沒有融入他個人的情感。但是基於1981年法櫃奇兵推出時，他對親如兄長的魯卡斯所作的口頭承諾，他又不能對第三集置之不理。此外，為了彌補「魔」片對影迷所造成的權益損失，他更有必要拍攝該片。因此，史匹柏終於決定和魯卡斯三度合作，推出「聖戰奇兵」。

2.耗資千萬的拍攝歷程一

「聖戰奇兵」一片，於1988年5月16日在荒涼偏僻的西班牙沙漠正式開拍。哈里遜福特（Harrison Ford）飾演考古學家印第安那•瓊斯；老牌007情報員史恩康納萊（Sean Connery)則飾演印第的老爹亨利•瓊斯（Henry Jones）教授；金髮碧眼、明眸善睞 的英國女明星愛莉森•朵蒂（Alison Doody）飾演年輕貌美的考古學家伊莎•史奇妮達 （Elsa Schneider）博士；瑞弗•佛尼斯（River Phoenix）飾演12歲時的印第；但鴻• 伊利特（Denholm Elliott）飾演紐約大學博物館館長馬克士•布魯迪（Marous Brody）；而瑞斯•戴維斯（Rhys-Davies）則飾演印第的拜把兄弟沙羅（Salloh）。參與本片的演員，大致與前兩集 相同，相信影迷看了會有說不出的親切感。

本片的特殊效果由Industrial Light and Magic公司負責。為了重現三〇年代時空背景及訂製坦克、雙翼飛機、齊柏林飛船等道具，公司撥出了三千六百萬美金的預算。喬治•魯卡斯與編劇傑佛瑞•鮑爾（Jeffery Boam）再追加了一幕7000隻老鼠蜂擁奔竄於坑道陰溝的畫面，其花費更是不貲！

3.緊張刺激的劇情摘要一

西元1938年，印第受紐約大學財務贊助的華特•杜那凡（Walter Donovan）之邀，前往尋找聖杯（the Holy Grail）。據杜那凡聲稱：「誰能仰杯暢飲，便能長生不老」。印第在力薦其父參與此項工作之後，赫然發現亨利老爹早已下落不明，疑遭歹徒綁架。於是印第協同好友馬克士•布魯迪，連袂前往法西政權控制下的義大利。在那裡，印第結識了其父的助手史奇妮達博士，兩人很快地墜入情網。不久，他們發現了記載聖杯及亨利•瓊斯下落線索的石板。爾後印第開始和納粹餘孽短兵相接，最後和希特勒（Hitler）本人的鬥智鬥力則是本片的高潮戲。

隨著情節的進展，你會發現由58歲的史恩康納萊所飾演的亨利•瓊斯，是個好管閒事的老傢伙。他離開助手伊莎單獨行動，結果再遭惡棍逮捕，連布魯迪也遭此横禍。

本片片頭提到法櫃與聖約。主要情節在描述手揮長鞭的考古學家印第與其父亨利聯手對抗納粹餘孽，奪取聖杯的過程。本片亦揭曉了印第頭一件寶物，棕色尼帽以及趕牛神鞭的來歷，也說明了他一直討厭蛇的原因。筆者在此可以先透露一下：印第的頭一件寶物係得自一群聘雇的探險家之手；其棕色尼帽係惡人幫首領所贈以褒獎印第初生之犢不畏虎的勇氣；在法櫃奇兵中，印第在機艙內與活動地板上首次遇到它而心生厭惡。至於這條蛇則在魔宮傳奇一片中，慘遭凱特•克普索（Kate Capshaw）丟棄；趕牛神鞭的威力讓印第在圓形競技場上與非洲猛獅格鬥時平安脫險。此外，印第老爹為何鍾情於聖杯，印第為何改名以及如何奪回柯羅那多鐵十字勳章（the Crass of Coronado）並歸還給馬克士•布魯迪，看了本片你就會知道。

總之，「聖」片延續了「法」片一貫的風格，而在動作及冒險過程上作了更大的突破。本片預定6月30日在英國首映，至於台灣則已於暑假與全世界同步推出。

㈡遊戲軟體部分：

1.克拉瑪對克拉瑪—

有兩家公司一同時對「聖戰奇兵」一片感到興趣，準備製作情節類似的電腦遊戲軟體。一是美國黃金電影公司（US Gold），他們打算在七月份推出動作類遊戲。此遊戲軟體畫面可多方向捲動，有很多平台跳躍的動作，玩家必須謹慎控制搖桿，幫助印第履險如夷，死裡逃生。其適用於任何機種。另一家則是製作這部片子的魯卡斯電影公司，其電腦遊戲軟體設計部則準備推出圖形冒險遊戲。由於「聖」片5月25日就在美國上演，因而此遊戲軟體被迫捨棄了一些電影情節。本遊戲相當精彩，有許多平台跳躍及使用趕牛鞭痛擊納粹餘孽的動作讓玩家親自操作。畫面精緻、節奏明快，而音效則和電影微妙微肖。不過此遊戲在台灣較晚才能推出，諸位玩家只有耐心等待了。

2.備極艱辛的轉製歷程：魯卡斯電影公司訪談記—

在加州瑪林郡（Marin County）的某處山丘上，喬治•魯卡斯及其電影王國所在的天行者牧場（Skywalker Ranch）正熱情地向我們這批造訪者表示歡迎。這兒誕生了不少為影迷津津熱道的不朽佳片，諸如法櫃奇兵、魔宮傳奇以及上映中的聖戰奇兵。然而它也是遊戲軟體瘋狂大樓（Maniac Mansion）、異形大進擊（Zak Mckracken and Alien Mindbenders）及戰鬥飛鷹1942（Battlehawks 1942）的搖籃。

我們十分榮幸地會見了該公司的「印第設計小組」。該小組的成員計有遊戲規畫師、程式設計師及畫家。他們正著手將聖戰奇兵這部片子轉製成電腦遊戲。衆所皆知，魯卡斯公司在推動一流電影與遊戲軟體同步發展的旅程上，一直扮演著極為重要的幕後角色。

這種電影與電腦遊戲搭配推出的作法，在電腦娛樂事業中屢見不鮮。過去許多電影製片者（包括魯卡斯電影公司）都曾授權電腦娛樂事業者，將其電影轉製成遊戲軟體以造福消費者。在轉製過程中，畫面、音效及人物個性大致就電影加以取材，因而延續了電影的幻想及生命。喬治•魯卡斯與史蒂芬•史匹柏一直大力提倡此種方式，而其他公司則在「聖」片推出後，意願變得更為積極。

據印第設計小組聲稱，此種轉製過程不可能使電影與電腦遊戲完全雷同。因為電影的拍攝有一定進度，而且像爆破等特殊效果畫面必須在影片殺青前才開拍。如果他們等電影即將推出前才開始準備電腦遊戲的轉製工作，那麼這兩種產品要趕同一檔推出，勢必十分困難。是故該小組在電影籌拍當中，即須根據本來設計遊戲軟體。所以兩者才無法完全雷同。

該小組除了使用電影劇本的副本之外，還參考了部分拍攝完畢的劇照。召集人諾阿•菲斯汀（Noah Falstein）告訴我們，他們還有一組幻燈片可汲取靈感。但是像特殊效果這種畫面可沒幻燈片可資參考，只好發揮大家聰穎的想像力了，誰教他們的工作必須和電影同時進行呢。

不過他們對遊戲與電影的雷同尺度，倒可以自由拿捏，不受限制。大部分購買此遊戲的人們，可能早已看過電影並為之痴迷；但是可能有一部分人沒看過或不喜歡這部電影，卻是此遊戲的購買者。為了滿足這部分消費者的需求，遊戲本身必須有自己的娛樂風味，不能太依賴電影所營造的效果。

依循電影情節來設計遊戲，最大的缺點在於使那些看過電影的人們玩起遊戲來，似曾相似，興味索然。因而該小組為「聖」片設計了一個動作加冒險性質的遊戲。讓玩家親自扮演印第這個角色來解決困難，並運用機智以偵察各種物品及人物。同時儘量避免設計一些與電影雷同的障礙及陷阱，以免玩家們依照電影情節過關斬將，來去自如。但是該小組又不能讓遊戲情節與電影內容相差太遠，使得喜歡這部電影進而買GAME的影迷大失所望。是故設計起來實在大費周章！

過去許多將電影轉製成遊戲的公司，都面臨了上述的困擾，因而只從電影裡擷取了部分畫面。例如Mindscape公司所推出的「魔宮傳奇」遊戲軟體，只採用了三個電影場景：運礦車追逐戰、神殿及地底隧道。但是印第設計小組決定採用一種新方式來克服上述缺失。菲斯汀這樣道：「我們將電影中已發生與沒發生的事物加以整合處理，並且設去讓這些電影裡沒有過的素材不與劇本內容相互砥觸。這些素材是印第在電影裡可運用而沒運用的事物。」

由於電影的情節係直線發展，印第不可能採用兩種以上的方法來解決同一困難。然而印第遊戲的玩家們，卻可採取許多方式來解決大多數的難題。這些方式與電影中印第的作法截然有別，但是絕對可以獲得相同的結果。本遊戲讓玩家成為真正的印第安那•瓊斯，保證此哈里遜•福特幹得更有聲有色。

菲斯汀告訴我們：「電影中印第的某些作法並非解決問題的最好方式。請大家回顧一下前兩集：有時他虛言恫嚇對手毫無效果，最後還是只得與對方大戰一場，決定勝

負；有時他根據某一路線潛行逃離卻遭惡棍擄獲。然而我們設計的遊戲，不但讓玩家們有身歷其境的打鬥感，而且給予更多充滿刺激及突破困難的解決方式。」

早期的電影畫面，都是從一個固定角度加以拍攝；然而隨著攝影技術及器材的日新月異，電影導演們很快發現：將許多畫面加以切割重組，可以造成時間或人物的壓迫、疏離感，進而擴大了影片本身的效果張力。然而這種新處理方式尚不能移植到遊戲軟體上，這是印第設計小組覺得美中不足之處。不過菲斯汀說道：「雖然遊戲本身不能採用上述方式處理，但是並不因此降低了緊張懸宕的氣氛。因為在遊戲過程中，玩家必須及時作出攸關人物未來禍福的決策，而這種緊張情緒是看電影時所不曾有的。至於電影中營造緊張氣氛的音效，遊戲在處理上倒不成問題。」

本遊戲的畫家們，從電影的幻燈片中汲取房間的設計靈感，使用商用電腦繪圖工具（如Deluxe Paint）勾勒出空房間的大致輪廓，再描繪出人物在房間內走動的畫面。菲斯汀說道：「假如把每個房間的圖案設計、人物動畫及對其所作的改變修整時間加總起來，約需二至三個工作天。當然還要看遊戲本身的複雜程度而定。此外，房間的設計避免讓玩家們注意到一個事實：那就是人物大小並未隨距離遠近而改變。雖然人物按比例放大縮小的處理過程，其成本並不昂貴，然而因為有許多蕪雜的事務待辦以及為了趕上迫在眉睫的電影檔期，我們不得不加以割捨。」

菲斯汀繼續說道：「電影裡某些賞心悅目的片段並不一定非在遊戲畫面上出現不可。兩者的畫面各有不同的審美觀念，且將同樣畫面移植到另一種硬體是需要高深的技術，處理不當時效果可會大打折扣。雖然新技術的魅力十足，但是誰能保證所製造出的產品一定會更好呢？這點我們必須謹慎考慮。

魯卡斯遊戲軟體的行銷經理杜格・葛林(Doug Glen）告訴我們：喬治・魯卡斯本人對遊戲軟體事業的發展甚為關切，尤其是「聖戰奇兵」這個遊戲開發計畫，攸關電影的聲響。此外，他對於事業多角化相當有興趣，電影與電腦遊戲的水平整合只是一個開端而已。

葛林說道：「對魯卡斯而言，有一項工作與電影製作同等重要，那就是為教育略盡綿薄心力。他認為電腦遊戲軟體事業的發展，將對教育產生重大的影響。舉例來說，我們公司所以發展的故事遊戲系統，雖然未被肯定成一種教學輔助工具，但教師們卻對之揄揚有加，在課堂上加以採用。教師們利用其造句功能，協助一些文法較差的孩子們了解句型及結構。此外，遊戲中所設定的難題，更可幫助那些未曾接受過正式思考訓練的人們，培養邏輯分析的能力。」

為了避免在電影推出之前，洩露太多情節，因此我們應該小組請求，對某些敏感內容作了若干程度的保留，敬請諸位包涵。訪談記在此告一段落，往後若有機會，當為玩家們介紹進一步的訪問細節。

3.先睹為快的遊戲特色一

在此預先為諸位玩家們介紹魯卡斯遊戲製作部所推出的「聖戰奇兵」遊戲部分特色，至於美金電影公司所推出的另一版「聖戰奇兵」，有機會再加以介紹。

在遊戲中，印第的足跡必須遍及威尼斯（Venice）、柏林（Berlin）甚至中東（Middle East）。印第剛猛無儔的神鞭再配合上玩家們的天賦異稟，才能找到物品及突破困境。菲斯汀指出：除了印第本人之外，他的老爹亨利及好友馬克士・布魯迪的行動亦得安排妥當。本遊戲可是個龍潭虎穴，納粹餘孽及各式各樣的惡棍龍蛇雜混，不能隨意讓印第等人來去自如。是故遭遇歹徒之時，不要一味地廝殺，運用一下魅力或智慧，或許有意想不到的效果發生。

當印第遇到陌生人時，玩家們不妨採取交談的方式。此時會有數列句子出現供你選擇。當然啦，如果你自恃藝高膽大，也可讓印第以暴制暴，畫面會轉為交戰場面。不過假如情況很糟的話，你的英雄印第可能會屍骨無存，請大家在採取暴力之前，三思一下。

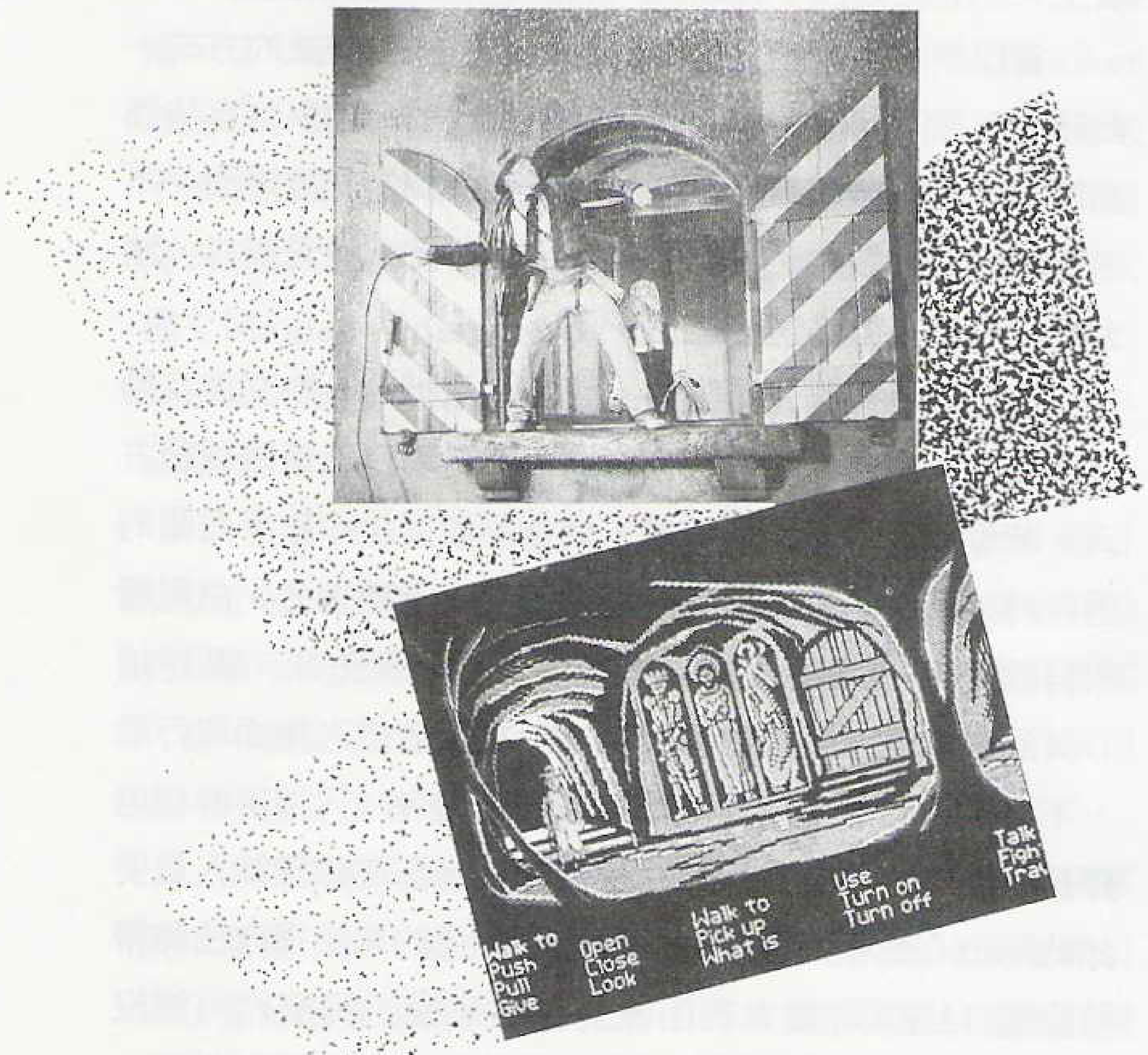
本遊戲不僅具備了陷阱、迷宮、詼諧的人物交談及動作等賣點，同時在指令操作方面可兼採動作及策略兩種方式。諸位玩家操作動作按鍵，倘若不能解決印第所面臨的困難時，不妨選擇畫面下方那幾列策略行動指令，由電腦去自動處理，可能會扭轉劣勢，此種處理方式，係延續「異形大進擊」以來的設計風格。亦即欲使人物採取行動，不必像「幻想空間」一樣鍵入英文指令，只須用游標選擇畫面下方的行動指令即可，為何魯卡斯遊戲設計人員要如此別出心裁呢？因為他們深知不方便的電腦操作法將帶給玩家GAME時莫大的困擾。舉例來說：玩家們可能沒發現螢幕上的某件物品；或找到該物卻不知其名稱為何；甚至弄不清楚某些英文字的用法及屬性。菲斯汀針對此點指出：遊戲的設計應使玩家們挖空心思去譯解碑文或勇闖神秘禁室，而不是與玩家大搞文字遊戲，讓他們對某物名稱丈二金剛摸不著頭腦！

遊戲的打鬥畫面是瘋狂大樓及異形大進擊中所沒有的。眾所皆知印第是一位身強體壯的考古學家，因此他舉敵

人博鬥的畫面作了特殊的設計。畫面下方各有顯示印第及對手賴以拼鬥的生命棒（Health bar）及力道（Punch Power）被擊中越多次，生命便會漸漸垂危；此外，隨著出拳次數的增加，力道會越來越弱。所以打鬥時別忘了注意畫面下方的顯示狀況。只要苗頭不對，最好讓印第溜之大吉，畢竟「好漢不吃眼前虧」。

程式本身有個等級系統（ranking system）可記錄玩遊戲的次數。重玩之時，難度將會增加，具有挑戰性。此外，由於「趨吉避凶」乃人之常情，可能有許多玩家對艱險的遊戲路程視若蛇蝎，避之猶恐不及，因此，設計者為了鼓勵大家冒險犯難，特地設計了一套「Indy Quotient系統」，使勇於嘗試的人能拿到更多的分數、晉升到更高的等級。

記得在「法櫃奇兵」一片中，印第遇到一位揮舞著圓月彎刀的彪形戰士，當時筆者認為印第大概會施展什麼驚人技藝將其擺平，沒想到他只是拔出點45口徑手槍將其擊倒而已。在本遊戲的類似狀況中，印第如能不用槍械僅用神鞭來收拾對手，將能得到更多的分數。



本遊戲的機關重重，令人防不勝防。在地下墓穴及迷宮爬行時，畫面係採鳥瞰式的角度。由於只能看到印第立足之地，常會天外飛來橫禍，玩家們可得處處留神以免步步驚魂。遇到敵人時，畫面會轉為側視角度讓玩家有較廣闊的視野進行戰鬥。此外，當印第駕駛雙翼飛機遨翔於天際，卻遭到一群跟屁敵機緊追不捨時，千萬不能讓敵機在你後頭排成一列行槍決最敬禮，否則小命難保。好好施展你的駕駛技巧，至於對付敵機的差事，就交給亨利瓊斯好了，他有一把機槍可以大展神威。畫面可以從機艙外加以觀察，不致有太大的視覺束縛感。

人物的造型活潑生動、動畫逼真鮮活。例如你想要讓印第爬下山崖時，只須移動游標選擇指令，電腦便會自動操縱印第的動作，從挑選適當路徑，蹣跚前進直到安全滑落地面可說是一氣呵成；或者你想要印第在地板上弄個大洞，也是一選指令就萬事OK。再加上能記錄分數及關卡通過數的「Indy Quotient系統」，本遊戲真是個世所罕見的珍品。

此圖形冒險遊戲規模龐大，有100幕無與倫比的畫面，每一房間的設計都經過精雕細琢。而且程式本身備有隨機讀取記憶裝置，可將情節畫面持續載入電腦記憶體以備取用。是故畫面轉接時十分迅速，進而加快了遊戲的進行步調。這是鮮為玩家注意之處。

本遊戲支援魔奇音效卡（Ad Lib sound board），其音樂亦由從事電影音樂製作的專業作曲家負責，看過電影的影迷玩家們絕對不會陌生。鍵盤、滑鼠及搖桿均可用來操作遊戲。玩家們雖然偏好滑鼠，但是由於各段落性質有所不同，最好還是使用鍵盤比較方便。

「聖戰奇兵」遊戲軟體的畫面解析度要比「瘋狂大樓」及「異形大進擊」強過很多。由於它是專門為EGA卡及VGA卡撰寫，故其解析度達到320×320點。而「瘋狂大樓」及「異形大進擊」係為康茂多64（Commodore 64）型電腦專門設計的遊戲，故其解析度僅有8×8點。過去IBM的繪圖方式類似康茂多64，其解析度亦只達到160×200點而已。目前的繪圖方式係採「位元對應」(bit-mapped）以取代甚為不便的「字元對應」(character-mapped），是以許多複雜精緻的畫面，繪製起來較以前容易。

最後向諸位透露一則消息：根據路透社的最新情報，魯卡斯電影公司精心設計的「聖戰奇兵」電腦遊戲，由於進度嚴重落後，已確定不能與電影同時上檔。其IBM版約在七月中旬才會問世，而Amiga及Atari ST版得等到九月份了。不過美國黃金電影公司的動作類「聖戰奇兵」遊戲已於9月1日粉墨登場，希望本地的人玩家們能儘早看到。

4.摩頂放踵以利天下的印第設計小組一

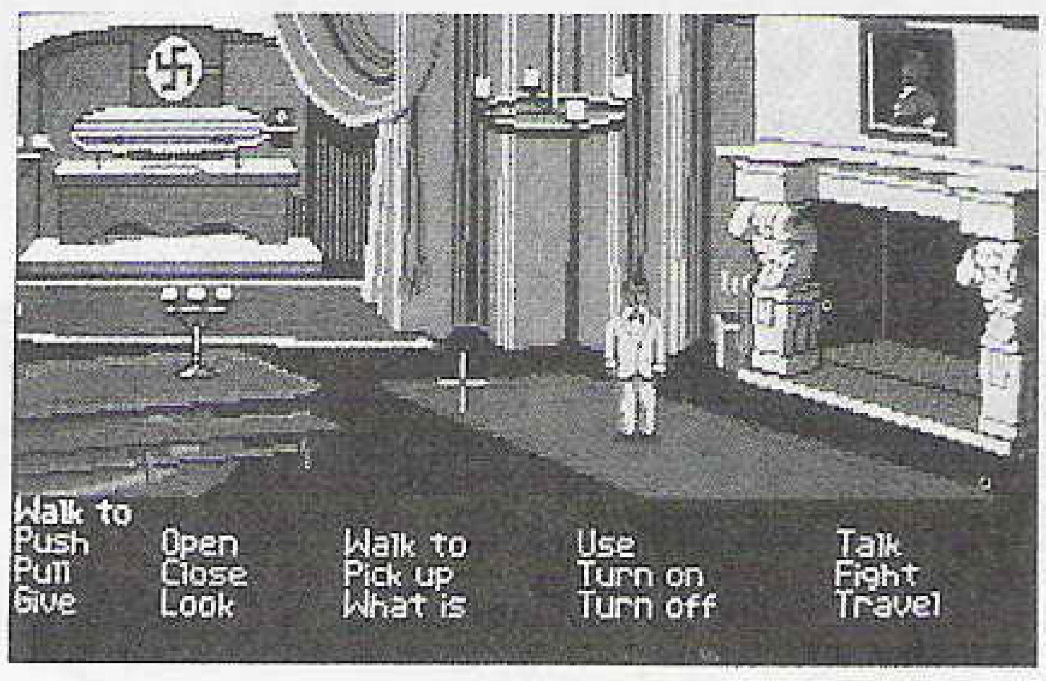
茲隆重介紹該小組成員如后：小組召集人諾阿・菲斯汀（Noah Falstein）； 瘋狂大樓遊戲規劃師隆・吉爾伯特（Ron Gilbert）； 異形大進擊遊戲規畫師大衛・

法克斯（David Fox）；天才畫家馬丁・卡摩倫(Martin Cameron）、史提夫・普歐爾（Steve Purcell）及米契爾・愛柏特（Michael Ebert）；程式設計師艾瑞克・威爾蒙德（Aric Wilmunder）、卡倫尼・史奇徹（Eric Stericher）；音效特技師伊瑞克・漢蒙德（Eric Hammond）；軟體開發部負責人艾奎拉・雷得門（Akila Redmer）及畫家葛 瑞・威尼克（Gray Winnick）。其陣容之堅強浩大，歷年罕見。

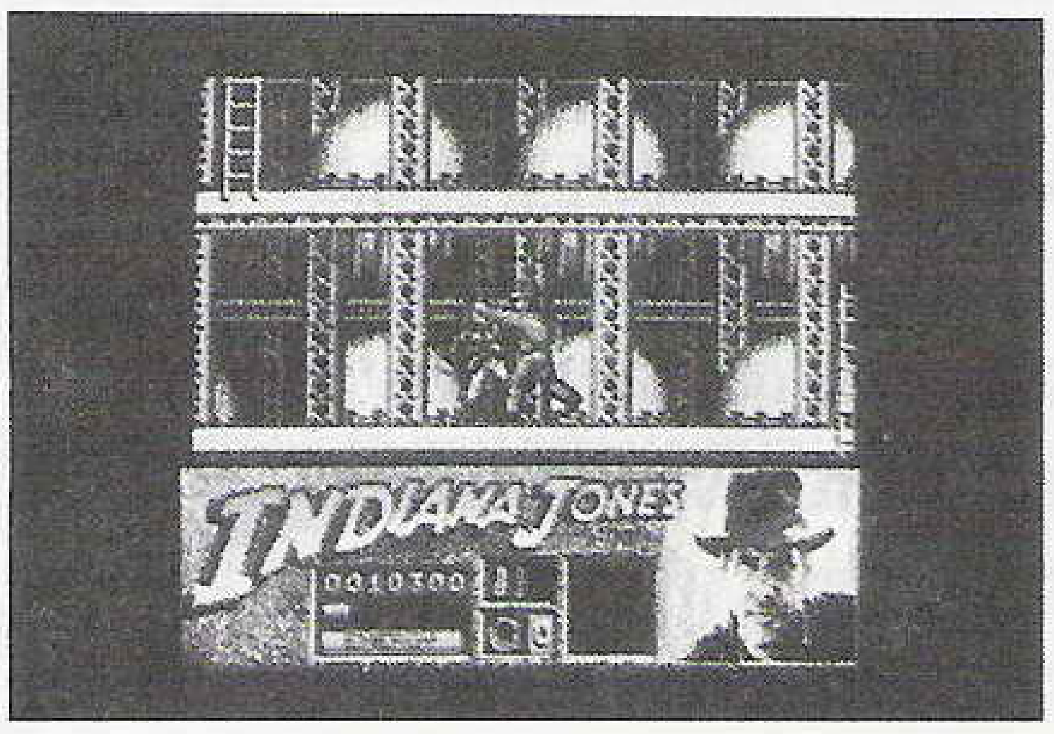
魯卡斯電影公司延攬美術人才之作法與衆不同。舉例 來說：其聘雇的畫家，不必具有任何電腦學養與背景；然 而其他軟體開發公司在考選此類人才時，常限定任用資格 為電腦繪圖師或平面藝術家（graphic artist）魯卡斯公司之 所以雇用這些原為水彩畫或油畫家的專業美工人才，係借 重他們對光源透視及其他電腦繪圖師所欠缺的技能。這些 人才在加入公司行列之後，才開始接受電腦訓練。

許多進入該公司服務的畫家，大半具有漫畫繪製或封 面設計的背景。漫畫繪製的訓練使他們在為電腦遊戲設計 動畫時駕輕就熟。在動畫冒險遊戲中，常須處理許多同時 進行卻又方向不同的人物動作。對一般人而言簡直難如登天 ，但是具有漫畫素養的畫家們卻能勝任愉快。

小組召集人諾阿・菲斯汀解釋道：「隆・吉爾伯特為公司發展出一套SCUMM系統（Script Creation Utility for Maniac Mansion：瘋狂大樓劇本創作工具系統），爾後成為我們開發冒險遊戲的必備利器。將吉爾伯特納入印第設計小組的好處之一是：由於我忙於推動此計畫的模擬部分，當問題發生時，我不太清楚該系統是否能加以解決。這時可請教他本人及大衛。對於系統無法處理的設計難題，我們會詳加討論加以克服。有時我放棄的遊戲理念，他們卻認為可行而加以使用。或者我們必須同時對系統作迅速的調整。這種調整對吉爾伯特而言，一至二天便綽綽有餘。」

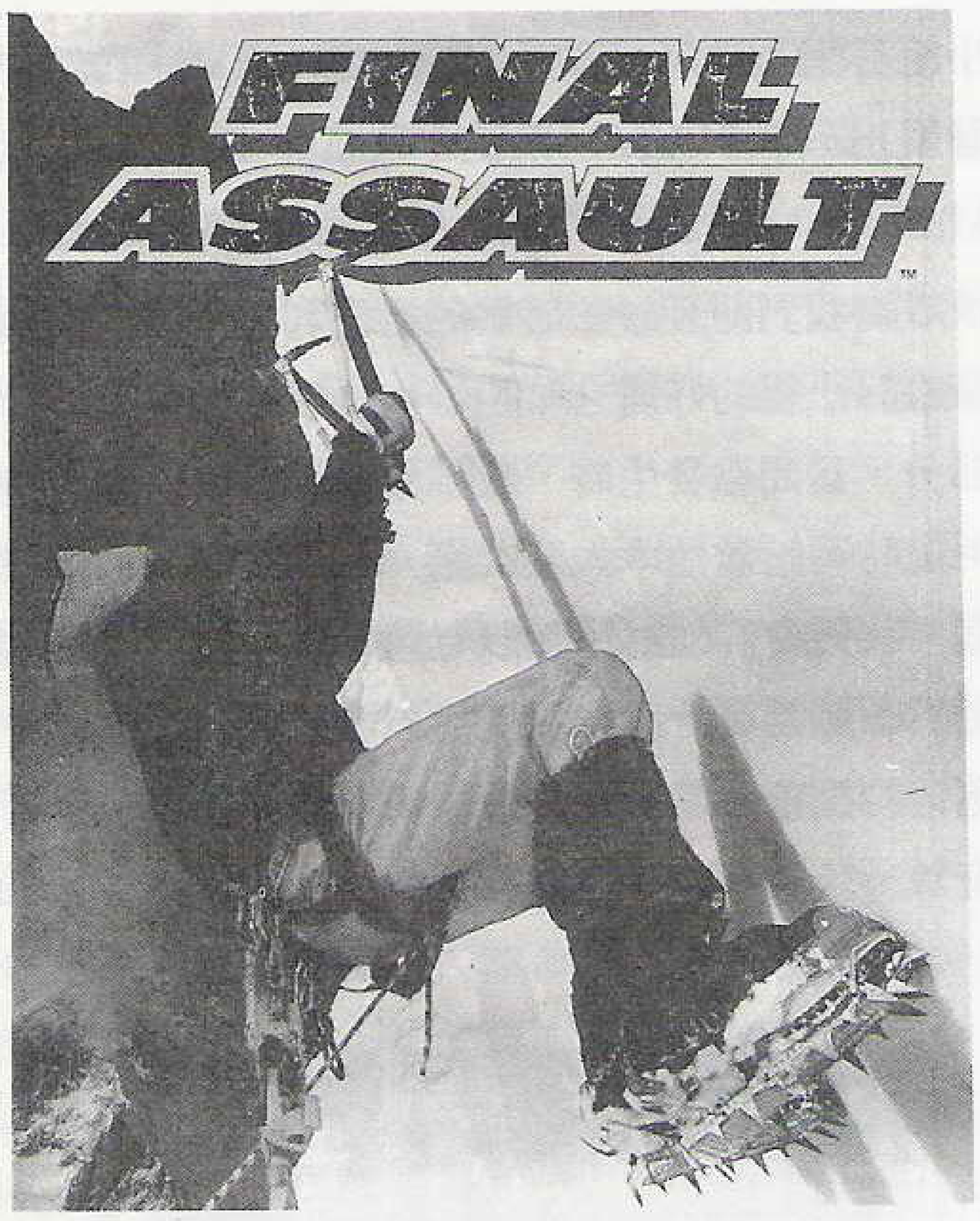


Lucasfilms 出品的「聖戰奇兵」　動作冒險遊戲



U.S.Gold 的「聖戰奇兵」　純動作遊戲

菲斯汀指出：「推動此遊戲計畫，使所有成員受益良多。此外藉著SCUMM系統的擴展及修整，使我們實現原先認為遙不可及的夢想，怎不令大家歡欣雀躍？我們未來的遊戲軟體將會持續沿用此一系統。最後告訴你一個小秘密，我們已經在構思未來的遊戲產品，而設計印第系列遊戲所獲得的心得將加以沿用，請諸位拭目以待。



「最後挑戰」評論

/Jammy Wu

哀嚎聲中，突見一人骨碌翻落山谷。叫聲之淒慘，前所未聞，害我連忙關掉電腦，免得讓人以為我家發生命案。諸位若和我一樣，玩過 Epyx 公司最新發行的登山冒險遊戲—最後挑戰，相信你也難以忍受這種尖叫！

雖然「最後挑戰」某些部分看來像極了模擬遊戲（例如選擇裝備並加以正確使用），然而它並非模擬遊戲。你絕對想不到它是個帶點複雜的動作類遊戲。想要超越巔峰，必須搖桿操作靈敏、韻律感夠、意志力集中，當然啦，適時下達決策的能力也是不可缺少的。本遊戲充滿挑戰，當你攀峰頂，完成了最後目標，美夢成真時，一切辛苦都是值得的。

遊戲一上手，你將發現自己獨自站在兩座巍峨險峻的巨峰腳下，有六條不同的路徑可供選擇。每二條路徑適用一種難度。故難度有三，即菜鳥級、登堂入室級及老鳥級。一旦你選擇完畢，開始打點你的背包了。攀登用具該塞的塞，該丟的丟，不要超重就萬事 OK。有件事你得注意：別忘了帶繩索！否則你攀爬岩壁時，你就施展不出「壁虎游牆功」了。遊戲程式將你的出發時間自動設定在上午9點，當然你可以選定更早的時間動身。此外，出發的季節，你也可以自由選擇為夏天或冬天。

每條攀登路徑分成三大部份：首先，必須橫越冰河表面。遇到冰縫時，請施展中國輕功一武當梯雲縱（譯者獨家建議）。操縱登山者徒步前進時，你得花一些時間來練習搖桿的操作。有韻律地左右移動搖桿，才能使你順利行走。若是安然無恙地走過冰河表面，就可以向冰壁挑戰了。穿上釘靴、拿出冰斧，氣吐丹田，逆轉經脈，保證攀登冰壁萬無一失。若是忘記攜帶上述兩項用具，你準備當風乾木乃伊好了。此外，熟練的技巧及節奏也蠻重要的，所以請諸位依手冊記載的操作方式，勤加練習。在這段路程如果你稍有閃失，不慎墜落，別說馬蓋先，就是神仙也救不了你，自求多福吧。如果你當真禁得起考驗，通過冰壁後，第三關—岩壁，便聳立在面前。可別小覷它，趕緊更換裝備才是。請脫掉釘靴，穿上便鞋並抹些滑石粉在手上。好了，一切準備就緒，可以赴死嘍！

攀爬岩壁，最重要的就是持續不斷地移動四肢。畫面中央下方有四個插圖，表示你四肢的支撐點。如果有某個插圖閃爍不定，表示該點力道薄弱，快撐不下去了。按下搖桿發射鈕，可選擇你想移動的手腳，請將它牢固在適當的地方。對了，岩縫是你落腳的好去處，請善加利用。搖桿的靈敏度及是否當機立斷，攸關登山者的身家性命。攀爬動作固需小心翼翼，但得一氣呵成。你若不信邪，試著翹腿休息好了，我先到山下吩咐衆人準備打撈器具、為你料理善後。信不信由你，充滿信心並迅速穩固地攀登，才是成功之路，這可是專家的建議。如果你真的體力不濟，亟需休息的話，那請拿出繩索把身子拴在壁上。雖然懸吊半空的滋味不好受，但是此招可以保命，你得忍耐！

在向怒峰挑戰的途中，你那可憐的登山者會有各種生理需求。有時喊冷，有時叫熱，再不然一臉倦容，餓得呲手裂嘴向你求救。此時，身為後勤保母的你責無旁貸！趕緊塞些東西填飽他的肚皮並視氣候變化為他添加衣物；疲倦之時，得覓個好風水搭起帳蓬讓他休息。一切服務完畢後，你是否覺得自己是如來神佛的化身—慈暉普照大地，恩澤廣霑衆生……，阿門！

一旦你登上峰頂，便可見到一面小小國旗在國歌伴奏下迎風飄揚，霎時熱血充塞胸臆，凜然自許為登山界的王瀚。如果你不幸在中途就失敗，結局可想而知：一副扭曲滾落的軀體，外加一陣殺豬般的尖叫。

「最後挑戰」可能是你所曾見過的唯一登山冒險遊戲。雖然登山活動至今仍未列入奧運競賽項目（水中芭蕾已獲准列入，真是女權至上！），但是這不並表示此類運動不能被發展設計成一個優秀的電腦遊戲。

有部分人士認為本遊戲的動作單調重複，特別是在攀

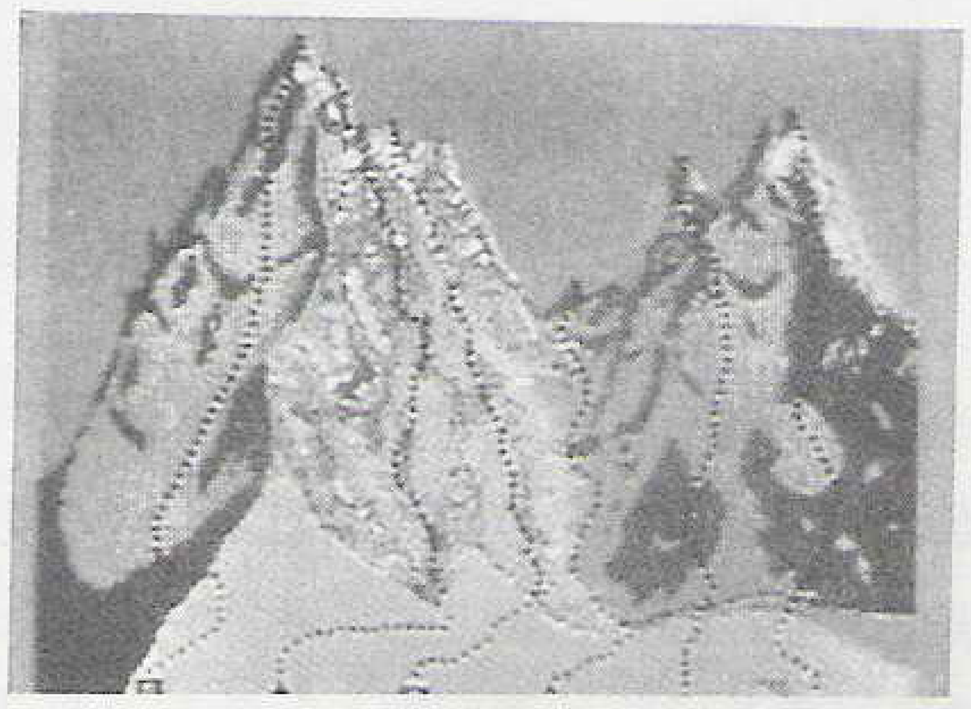
爬冰壁和岩壁之時；此外，冰斧和尋足，怎能超越巔峰呢？本遊戲雖有上述缺失，然瑕不掩瑜，只要你敢嚐試菜鳥級以外的難度，你就會了解筆者所言非虛。

不過本遊戲倒是有些缺點，頗遭玩家詬病。例如：六條登山的路徑缺少變化。即使你將三種難度不同的路徑隨機組合，其變化仍然有限。故筆者建議設計者能增添路徑數目甚至依據實際攀登路線來改進本遊戲，畢竟實際攀登聖母峰及馬特杭峰，對衆人而言，是件遙不可及的事。此外，本遊戲的畫面僅顯示到達峰頂尚有多少距離，但卻沒向玩家預警路徑前頭冰層的厚度，以及到達下一個紮營地點還要攀爬多久，這也是亟待改進之處。

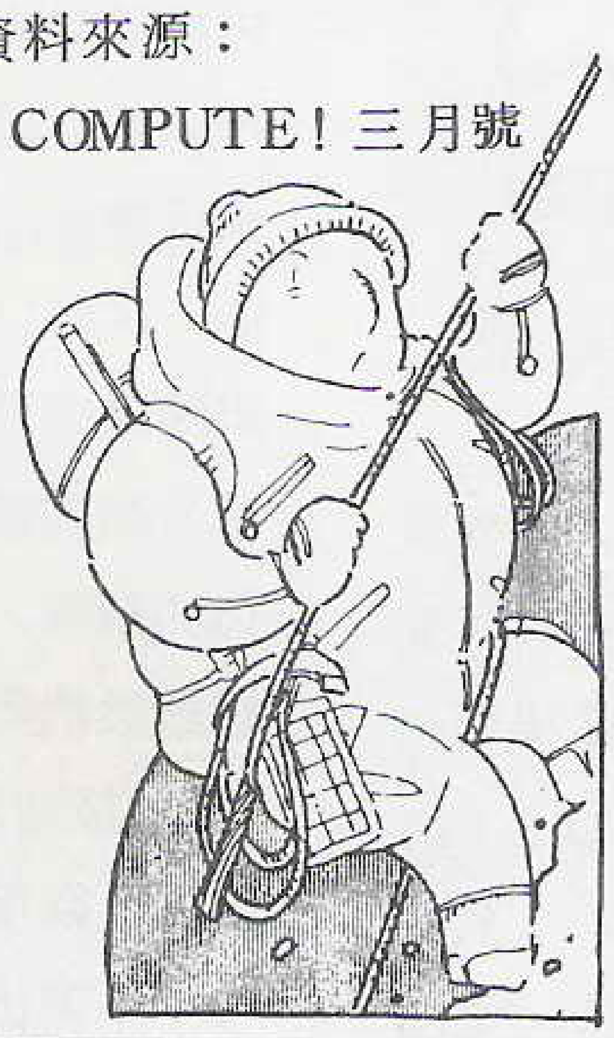
「最後挑戰」就像其他棒球、足球及高爾夫球電腦遊戲一樣，都是真實生活的一部份。為什麼不動手玩玩看呢？奉勸諸位不要再猶豫不決了！

資料來源：

COMPUTE！三月號



在攀爬阿爾卑斯山脈前，你可選擇各種不同的路線，這些路線有著不同的難度與遭遇。



視線越來越差了，整個護目鏡都弄髒了，該擦擦了吧！！

New Files

閃電鋼球

你見過那種運動需要全副武裝，穿鐵甲衣和戴鋼盔手套的嗎？「閃電鋼球」是21 世紀最風靡的運動，它源於利比亞監獄的一種娛樂，而轉變成這種在所有鋼製的場地中，傳接5磅重的鋼球。它的速度比曲棍球更快比摔角更刺激有趣。

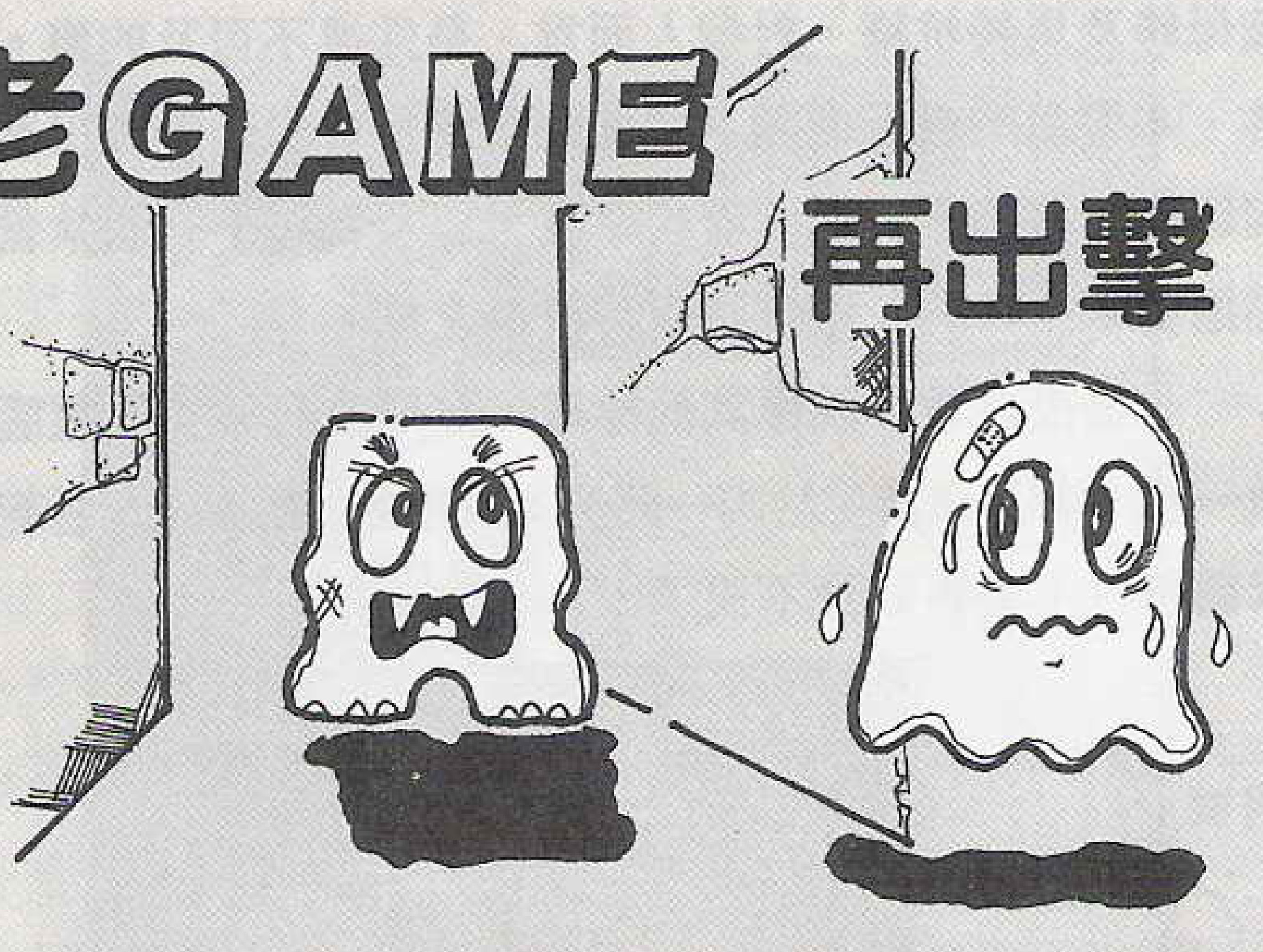
「閃電鋼球」堪稱是一種亂撞的球賽，只要球員們體力棒、精力夠，富有攻擊人的小技巧之能力，包準能奪得世界冠軍。所謂「爲求目的，不擇手段」即是本比賽最佳寫照。

本遊戲分為單人一般賽，雙人競賽和單人聯盟賽。你可以隨時儲存或讀取遊戲。

比賽之前，你可以從三個隊伍之中選擇一隊，然後再慢慢地從基層訓練起，使其成爲一支超級球隊。選擇隊伍時，需要仔細考慮的是體力（P-ower）、精力（Stamina)和技巧（Skill）。體力決定你跑場的速度及擲球的力道，體力不夠的話，搶球就可能會比別人慢半拍。精力的多寡則影響你撞擊敵手的力量大小，精力越大，撞人的力量就越大，敵人因此損耗的精力也就越大。技巧則是指撞人推人之技術，技巧越好，撞倒人的機會就越大。 （文轉28頁）

共有三支球隊供你選擇，仔細考量隊伍的體力和技巧，為未來的冠軍隊奠定良好的基礎。

老GAME再出擊



鄭余明

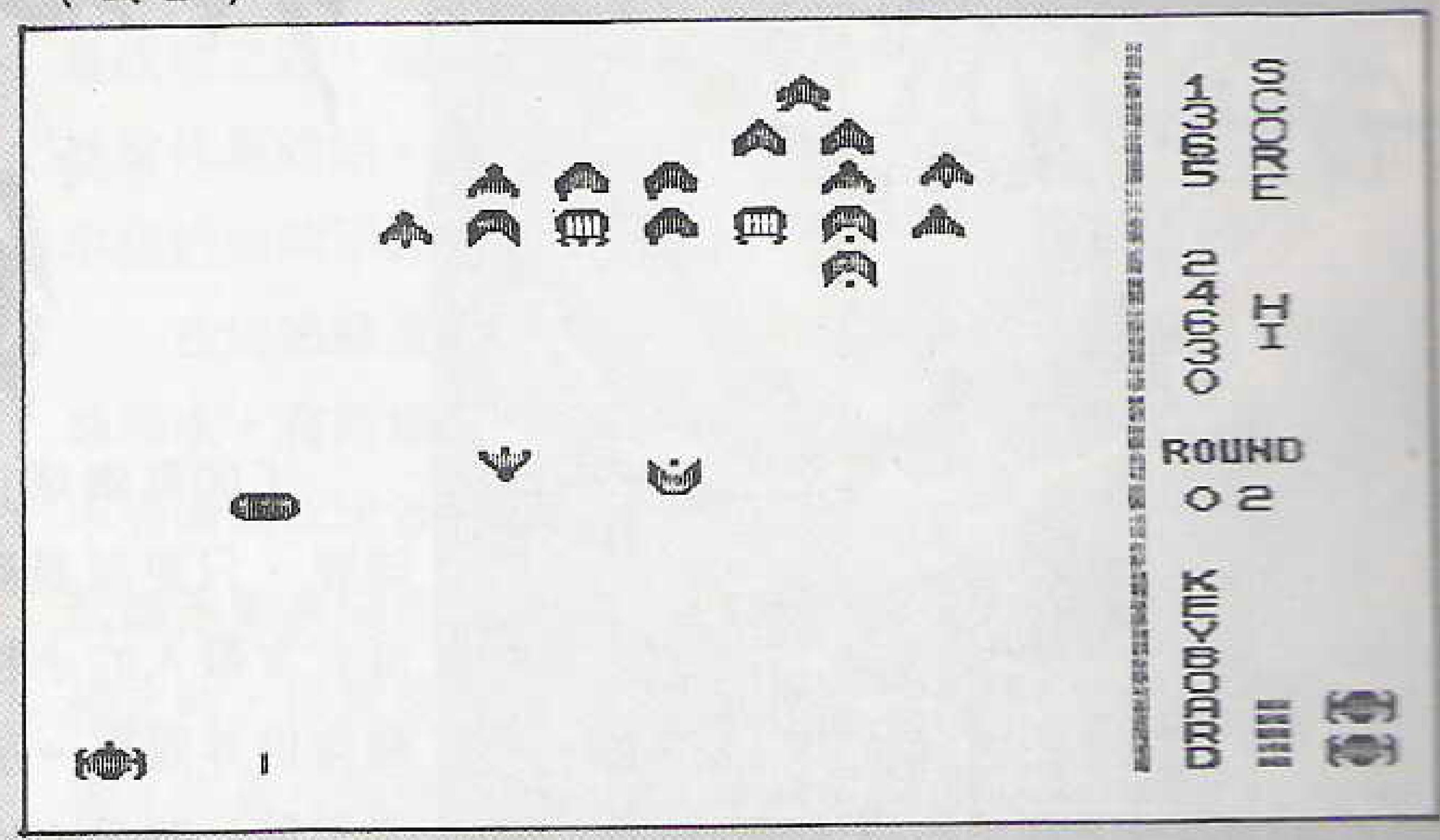
嗨！大家好！我的名字叫做鄭余明，是新加入軟體世界的特約作家。我對於把動作類型的PC遊戲改成「不死版」或「超級版」，非常有興趣；也樂於把我的成果公佈出來，和諸位同好共享之。截至目前為止，我手頭上的PC遊戲，已經修改過的版本，已經超過七十種之多；其中老GAME和新GAME皆有，這些遊戲的修改方法，都將在本園地裡陸續刊出，請諸位讀者拭目以待，同時，我也會講解一些遊戲的技巧，使讀者們能更順利地進行遊戲。以「前進高棉」PLATOON為例（此遊戲的「不死版」，我在近期裏會公佈。），當我們玩到第四關裡的叢林戰時，它的音響效果會嚴重地減低CPU的執行速度。這時，我們可以把聲音鍵關掉；那麼只要花上幾分鐘的時間，就可以渡過漫漫長夜，否則的話，等上兩個小時也不稀奇。

在本文裡，我要向讀者們介紹3個早期的PC遊戲精品，它們的光芒雖然已經隨著時間的流逝而黯然失色；但其優良的遊戲結構，卻處處顯得平易近人。所以，可千萬不要把老GAME，輕易地洗掉它。此3個遊戲分別為「小叮噹」DIGDUG、「宇宙十字軍」COSMIC CRUSADER和「立體魔王」3—DEMON。除了公佈人物的修改方法外，我也對此3個遊戲，附上一點簡單的說明；如此一來，這些遊戲就再也不會是你的眼中釘了。

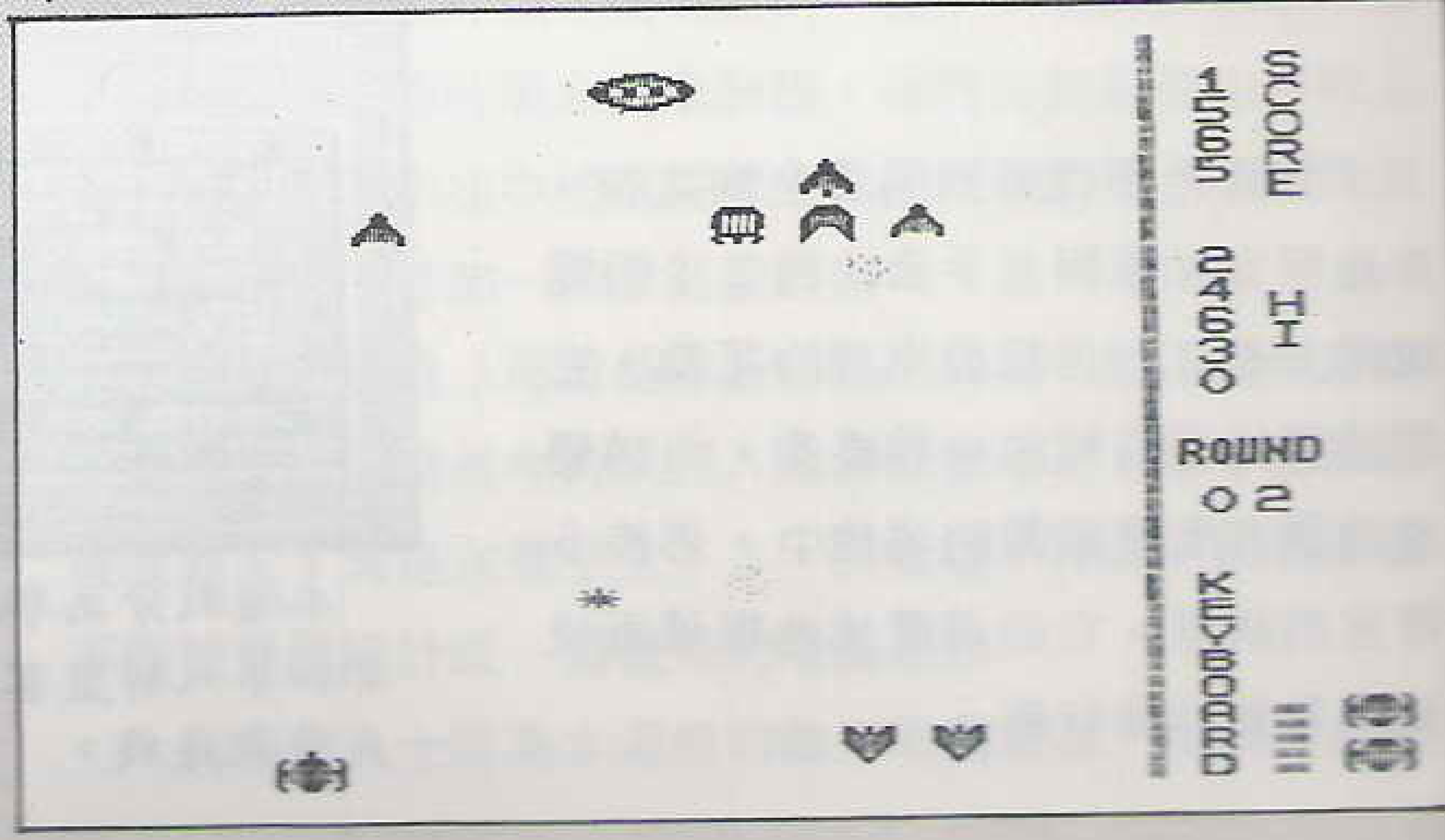
「宇宙十字軍」COSMIC CRUSADER之簡介

想要在PC電腦上，玩個類似大型電玩裡的“小蜜蜂”動作射擊遊戲，還真是有點困難呢！放眼目前市面上的GAME軟體，那一個不是既複雜又多變化呢？除了購買磁片外，說明書更成為不可或缺的工具書；沒有了它，根本就無法玩GAME，更休提如何去結束此遊戲。也許你每天只願意花半個鐘頭的時間在GAME上，那麼玩玩簡單的動作、射擊遊戲，就再適合也不過了。筆者現在所將介紹的「宇宙十字軍」COSMIC CRUSADER，它就是PC上唯一類似“小蜜蜂”的動作、射擊遊戲。它不但簡單易上手，而且絕對合乎玩家的口味。“宇宙十字軍”不但擁有“小蜜蜂”全部的遊戲風格外，另外又增添了一些新的花樣，將會使你一見就喜歡。它雖然早在1982年，由美國FUN TASTIC公司推出，此遊戲也允許玩家使用搖桿或鍵盤來進行遊戲。若欲以搖桿玩時，則同時按〈CTRL〉和J鍵，然後再按〈ENTER〉鍵即可。接著再選擇欲玩第幾回合（ROUND）的遊戲；共有1到9回合可供選擇，其中1為最容易，9最困難。剛開始遊戲時，你只有3架飛機來應付入侵的敵人，此外尚有5次使用防護罩的機會。防護罩的使用是本遊戲的一大特色，它不但能夠保護你的飛機，不致被敵機的炮彈擊毀之外，還能夠利用它來撞毀敵機呢！使用防護罩的方法很簡單，只要按下搖桿上的2號按鈕即可，不過有效的時間相當短暫，所以要珍惜使用。欲增加防護罩的使用次數，可在其不定時的由畫面的中下方出現時（如圖1），將它擊毀之後，就可增加防護罩的使用次數。另外，此遊戲還有敵人飛碟母船的設計（如圖2），把它摧毀後就得到200分。當你的分數，每當增加2000分時，還能再增加一架飛機來助陣。

（圖1）



（圖2）



修改方法

大致來講，本遊戲並不算困難，若你堅持要得高分的話，還是要將它改成「不死板」方可辦到。由於筆者手頭上的此軟體，已經由整張磁片破解成一個單檔案，所以諸位讀者欲修改資料時，就必須利用LOCKSMITH來搜尋相同的字串，然後才能更改。以PC TOOLS讀出CRUSADER.COM檔的第3磁區，將BYTE247由原來的FE C8改成90 90（如表一），如此我方的飛機數量，就不會減少了。

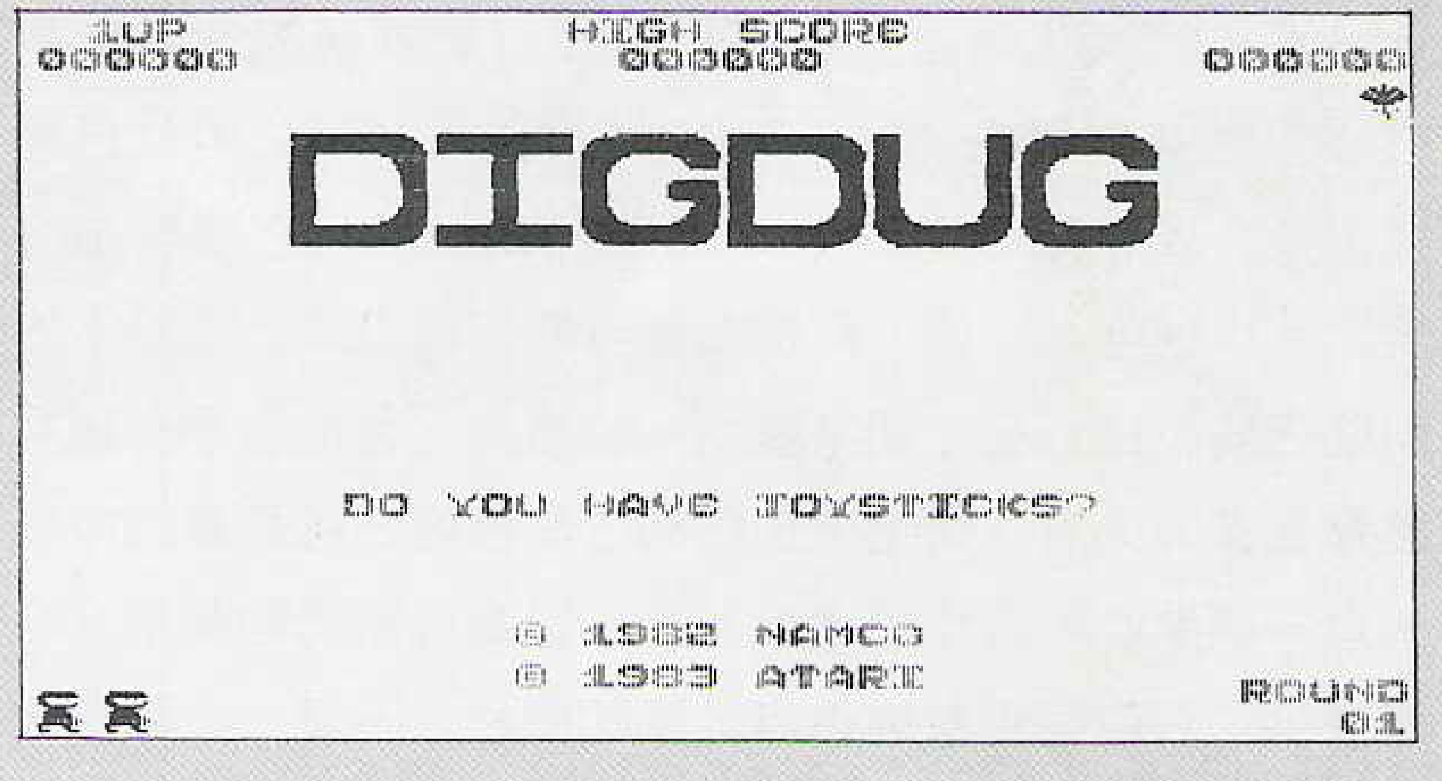
（表一）

```
PC Tools R3.23                                                 Vol Label=None
-----------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=A:\*.*
File=CRUSADER.COM   Relative sector being displayed is: 00003

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0000(0000)   00 8A 16 06 00 A0 07 00 F6 C2 80 74 08 3C 0E 77           + t.< w
 0016(0010)   0A 2A D2 EB 06 3C DE 72 02 2A D2 02 C2 A2 07 00      *   < r *   +
 0032(0020)   8A D8 2A FF B9 BC 00 A0 39 00 22 C0 74 05 BA 18       *  =   9 "+t "^
 0048(0030)   00 EB 0F A0 0C 00 D0 E8 72 05 BA 02 00 EB 03 BA               r "     "
 0064(0040)   01 00 E8 C9 22 C3 A1 CE 01 23 C0 74 09 48 A3 CE         ="+    #+t H
 0080(0050)   01 75 03 E8 4A 09 A0 48 00 22 C0 74 0C BB 6A 00      u  J   H "+t =j
 0096(0060)   B9 56 00 BA 0E 00 E8 A5 22 A1 50 00 23 C0 74 40      V "       " P #+t@
 0112(0070)   A1 26 00 3D 02 00 77 06 C7 06 26 00 04 00 A1 50      & =   w    &     P
 0128(0080)   00 48 A3 50 00 3D E0 00 77 26 80 3E 48 00 00 74      H P =   w& >H   t
 0144(0090)   03 E9 7C FA BB 6A 00 B9 56 00 BA 0E 00 E8 6E 22       ; =j   V "      n"
 0160(00A0)   A1 50 00 23 C0 75 09 BF 54 00 E8 2E 36 E9 4C FA      P #+u +T   .6 L
 0176(00B0)   A1 26 00 23 C0 74 58 48 A3 26 00 23 C0 75 50 8B      & #+tXH & #+uP
 0192(00C0)   36 13 00 4E D1 E6 B8 07 14 39 84 BA 08 74 06 4E     6   N       9 ".t N
 0208(00D0)   4E 75 F6 EB 09 C7 06 26 00 01 00 EB 32 90 C6 06     Nu       &     2
 0224(00E0)   07 00 80 C6 06 06 00 00 A0 25 00 22 C0 74 20 C6                 % "+t
 0240(00F0)   06 25 00 00 A0 4F 00 90 90 A2 4F 00 2A E4 8B F0      %    O      O *

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

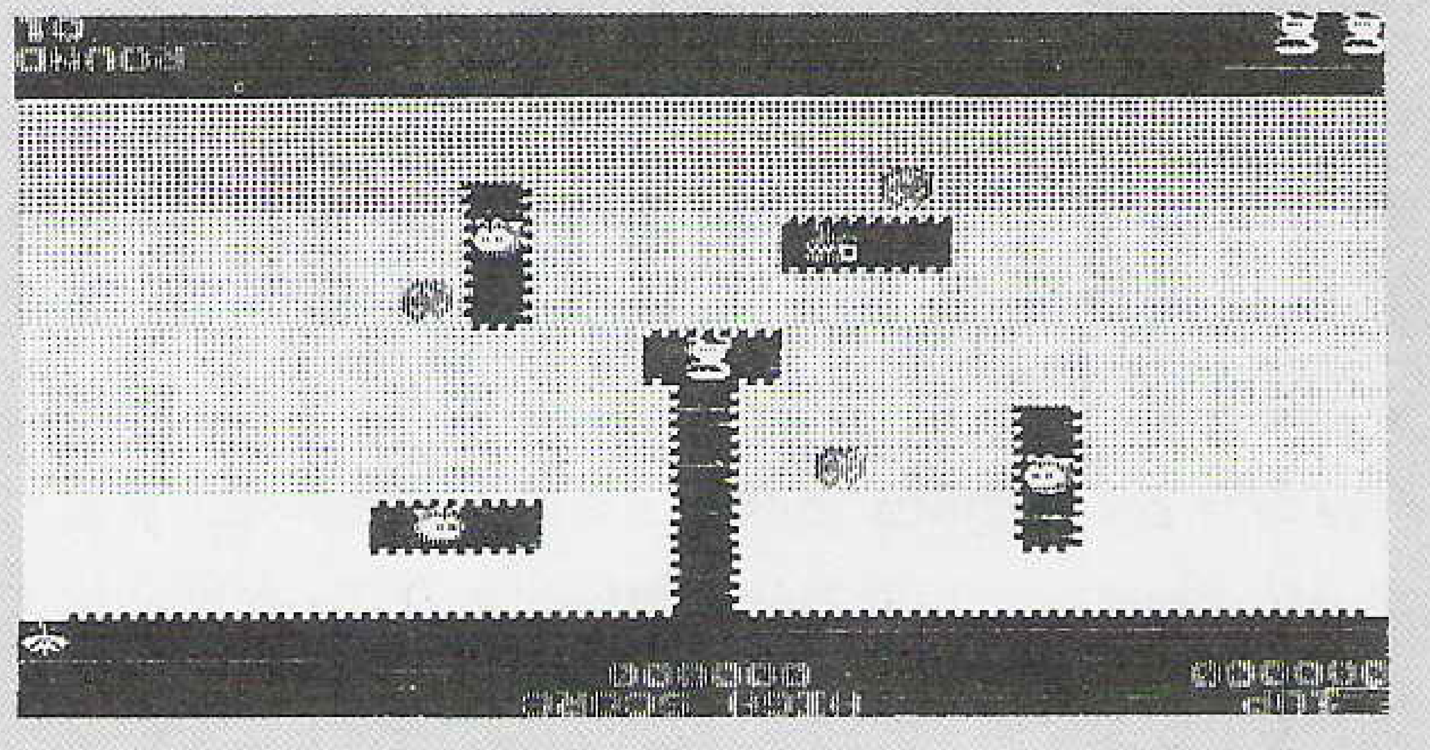
「小叮噹」DIGDUG之簡介

日本的NAMCO公司是名聞世界且居於領導地位的電動玩具製造廠商，它過去所推出的產品如：「小精靈」、「小蜜蜂」、「坦克大決戰」、「迷魂賽車」、「大蜜蜂」GALGAG…等等，皆曾風靡全世界，令玩家愛不釋手。它在1982年推出「小叮噹」DIGDUG的大型電玩機種時，由於所設計的人物造型相當可愛，且遊戲的方式有很多變化，故一上市就頗獲好評。於是美國ATARI公司向NAMCO公司買下了「小叮噹」的個人電腦發行版權，於1983年推出IBM PC的電腦遊戲版本（如圖3），那當然也同時包括了APPLE和ATARI電腦的版本，這個遊戲裡的敵人共有兩種，一種是背上有發條且只會拼命追人的大眼睛機器人，另一種則是會吐熊熊烈火的火龍（如圖4），主要的任務是要殲滅這兩種生存於地下的怪物，以取得這塊位異星的土地所有權。你手上的電子鞭能夠把所擊中的敵人身體吹大，當你繼續持電子鞭向敵人攻擊數次後，它的身體將會無法支撐而漲破。如果你沒有用電子鞭持續地對某一隻怪物施加攻擊的話，它的身體將會迅速復原，並向你施予反擊。由此可見，電子鞭並不是一件很好的武器，真正的好武器是土裡的巨石；任何怪物只要被巨石一壓，就立即斃命，包括你自己在內。至於如何運用巨石來壓死怪物，就得因地制宜，完全要看各位的本事了。當你用巨石壓死一隻怪物時，可得到1000分的獎勵；如同時壓死兩隻怪物，可得到2500分，壓死三隻可得4000分，而壓死四隻怪物可獲得6000分的獎勵。至於同時壓死五隻怪物會得到幾分呢！嘿！嘿！筆者至今還沒有碰到這種CHANCE，如果有那位讀者幸運地碰上的話，煩能來函告知，不勝感激。另外，每當你移動過第二塊巨石後，在畫面的中央處，將會出現一些水菓、蔬菜類的東西，當你吃到此物品後，還可獲得額外的獎分。不過，它們出現的時間都很短暫，所以，你的行動要快一點。剛開始遊戲時，你只有3個人而已，在你的分數達到1萬分時，將可得到一名生力軍，然後分數再到達4萬分時，又可再獲得一名生力軍，之後再每隔4萬分，還能繼續獲得生力軍的支援。對了，火龍會穿透泥土而對你施加攻擊，這點須特別注意。每當你贏得此一回合的勝利時，你將可得一朵漂亮的花；如果你能贏得10個回合的勝利，將會有一朵更大的花朵來代替之。如果欲離開此遊戲，只要按〈F2〉鍵就行了。

（圖 3 ）



（圖 4 ）



修改方法

筆者手頭上的「小叮噹」也已經破解成一個檔案，所以讀者要修改本身的磁片；則必須用LOCKSMITH這個工具程式才可修改，而不能像筆者一樣地用PC TOOLS來修改。以PC TOOLS讀出DIGDUG.COM檔的第11磁

區，把BYTE481的值，由原來的FE φE A8 61全部改為90（如表二）。經過上述的修改，我方的人員將永遠不會減少，那麼要征服此星球，將不再是遙不可及的事了。

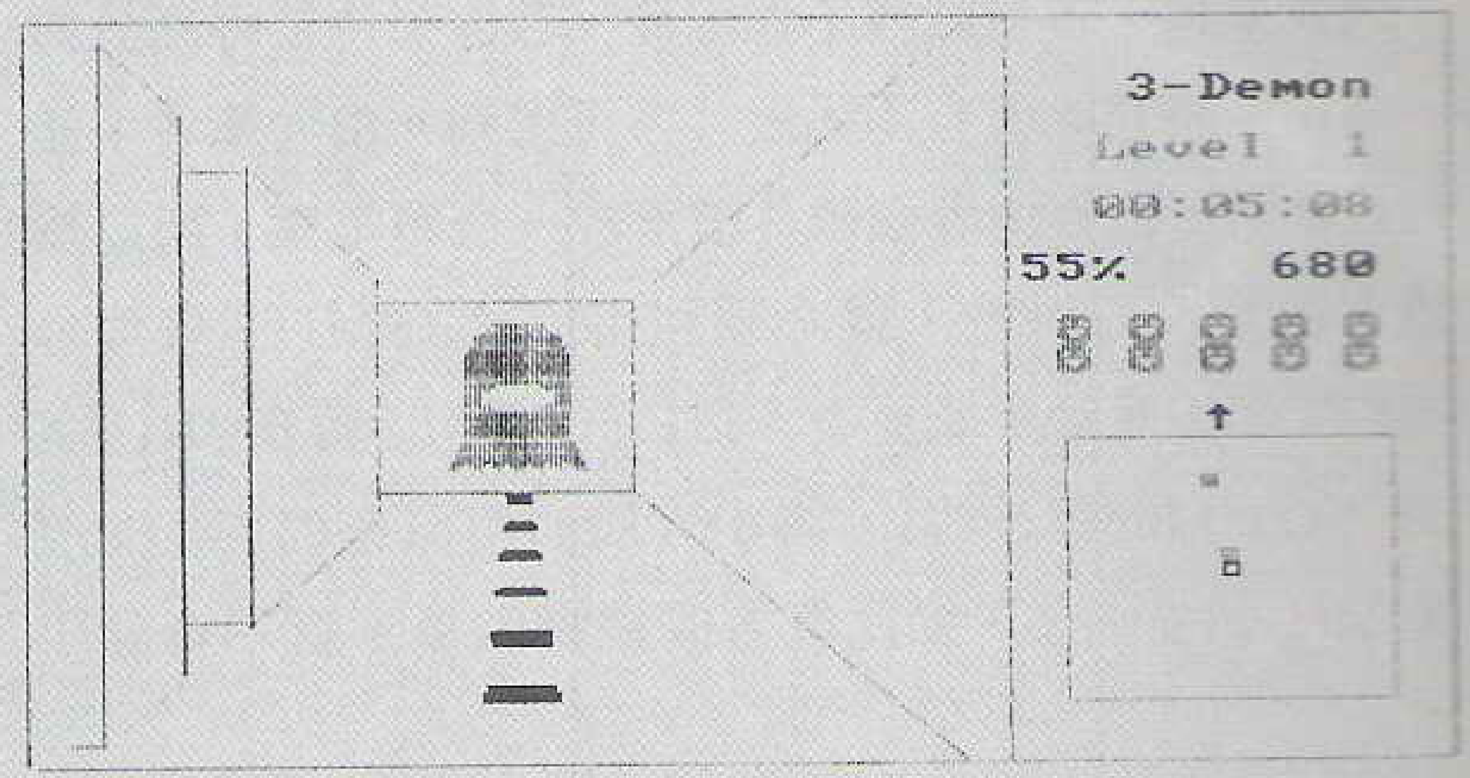
（表二）

```
PC Tools Deluxe R4.11                                        Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=A:\*.*
File=DIGDUG.COM      Relative sector 00011, Clust 00023, Disk Abs Sec 00055

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0256(0100)   3D 00 00 75 03 E9 9B 00 B7 0A E8 02 00 EB EF 56    =  u              V
 0272(0110)   8A 45 02 3C 03 74 1F 8B 05 B9 03 00 E8 C5 08 80     E < tv           .
 0288(0120)   A4 E3 61 EF 83 C6 01 E2 F6 FE C0 FE CF 75 EA B2      a        +   u *
 0304(0130)   04 B6 00 EB 20 90 8B 05 B9 03 00 E8 A6 08 80 A4                     .
 0320(0140)   E3 61 EF 83 C6 4D E2 F6 FE CC FE CF 75 EA B2 00     a    M        u *
 0336(0150)   B6 FC EB 01 90 5E B8 00 00 03 F8 8A 4D 03 8A 6D          .        M  m
 0352(0160)   04 2B F8 80 F9 00 74 2F BB C0 2C E8 3E F7 88 4F     +     t/=+, >   O
 0368(0170)   23 88 6F 24 8B 0D 02 CA 02 EE 89 4F 25 8A 8C F1    # oS          O%
 0384(0180)   14 46 88 4F 1F FE 06 D9 61 8A 0E D9 61 88 4F 2B     F Ov  +a   +a O+
 0400(0190)   8A 0E 9D 61 88 4F 30 05 02 00 3D 04 00 72 BA 83       a O0    =   r"
 0416(01A0)   C7 07 C3 C6 06 E0 18 00 90 8B 3E 9E 61 E8 6A 08      +    ^    > a j.
 0432(01B0)   03 FF 8B BD EA 42 8B 0D 83 F9 00 74 20 BB E0 28          B        t = (
 0448(01C0)   E8 E9 F6 89 4F 19 8A 0E 9D 61 88 4F 30 8A 0E E0         Ov    a O0
 0464(01D0)   18 88 4F 34 83 C7 02 FE 06 E0 18 EB D9 E9 FF 00    ^ O4          ^ +
 0480(01E0)   00 90 90 90 90 EB 7C C6 06 A8 61 00 B4 FF E8 28              :   a +  (
 0496(01F0)   F7 B0 03 B4 05 BD B4 3A E8 51 F7 A0 9D 61 A2 C1    * +   +: Q    a

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit   PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

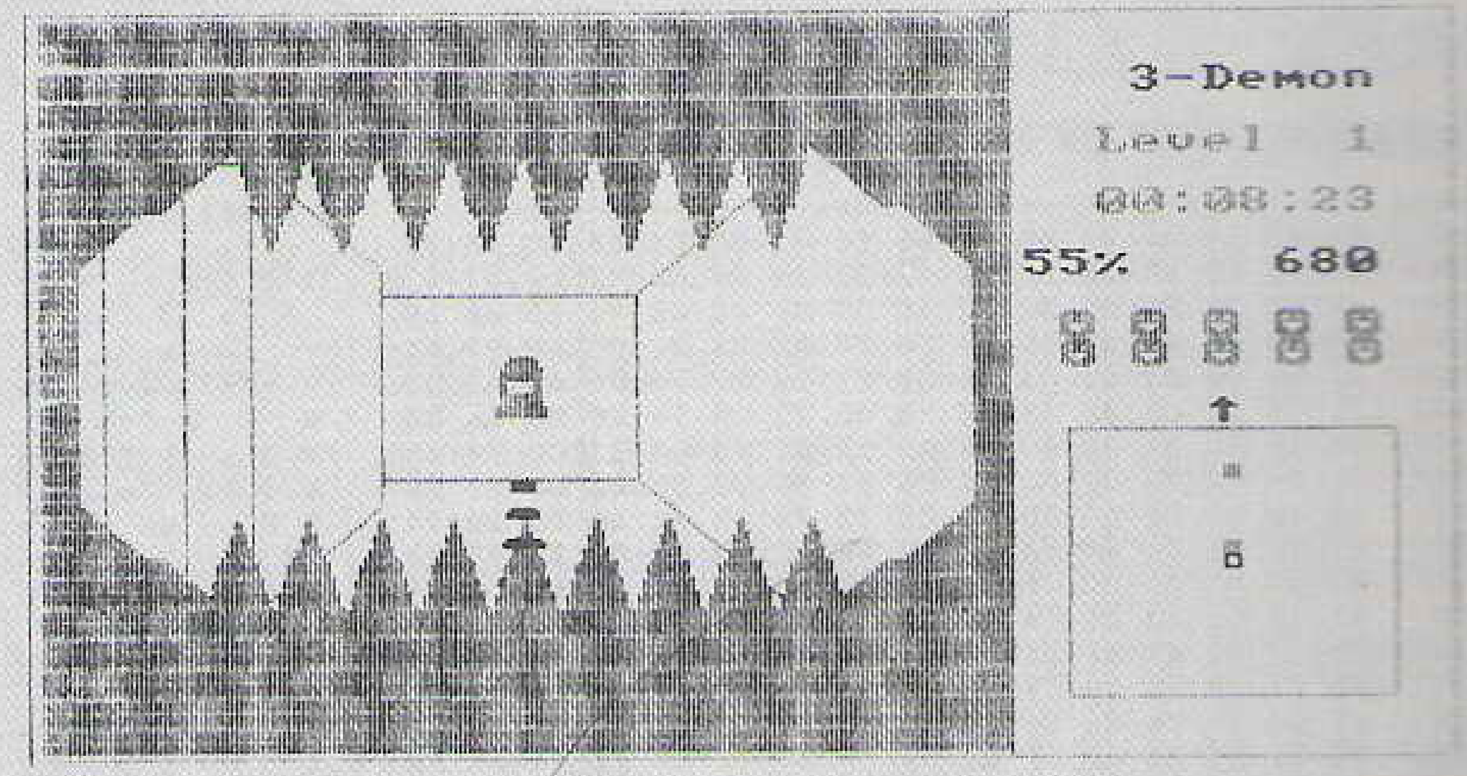
「立體魔車」3—DEMON之簡介

當你玩膩了平面式迷宮的「小精靈」電腦遊戲後，是否想換點新的花樣呢？在大型投幣式電動玩具裡，有「立體小精靈」的GAME；裡面的人物皆以立體的型態來表示，而在PC個人電腦上是否也有類似的軟體呢？答案是肯定的。其實早在1984年，PC RESEARCH公司就已經推出了「立體魔王」3—DEMON（如圖5），它的玩法完全和「小精靈」一樣，只是把迷宮的表達方式，由原本的兩度空間改以三度空間來顯示。同時，它也增加了一個雷達幕在畫面的右下角上；主角的位置永遠在雷達幕的中央，以一個空心的方格來表示。為了提高玩家們的興趣，它還提供了可以顯示整座迷宮地圖的機能。不過，在顯示地圖時，卻無去把鬼的位置也一併指出；只能在雷達幕上看到鬼蹤跡，以一個實心的方格來表示。另外，本遊戲也有提供BONUS物品，它是一個星狀物，在地圖和雷達幕上都可以看到它的芳蹤；其在雷達幕上是以一個“X”號來表示，並且它的出現次數沒有限制。所以，你可以多多吃它，好多拿一點分數。剛開始它的分數為200分，隨著回合數的增加，它的價值也就水漲船高。至於那些小豆豆，吃一粒可得10分，而能夠使鬼變色的大力丸，每顆50分。特別是注意的一點是，你並不需要將迷宮裡的豆子全部吃光，才算完全任務。你只要把吃的點數達到使雷達幕上方的百分比變成百分之九十八，之後再多吃一粒豆子，便可立刻進入下一回合而繼續遊戲。如果你很不幸地被鬼捉到的話，就會出現如圖6的可怕場面，你將被鬼的血盆大口給活吞了。

（圖5）



（圖6）

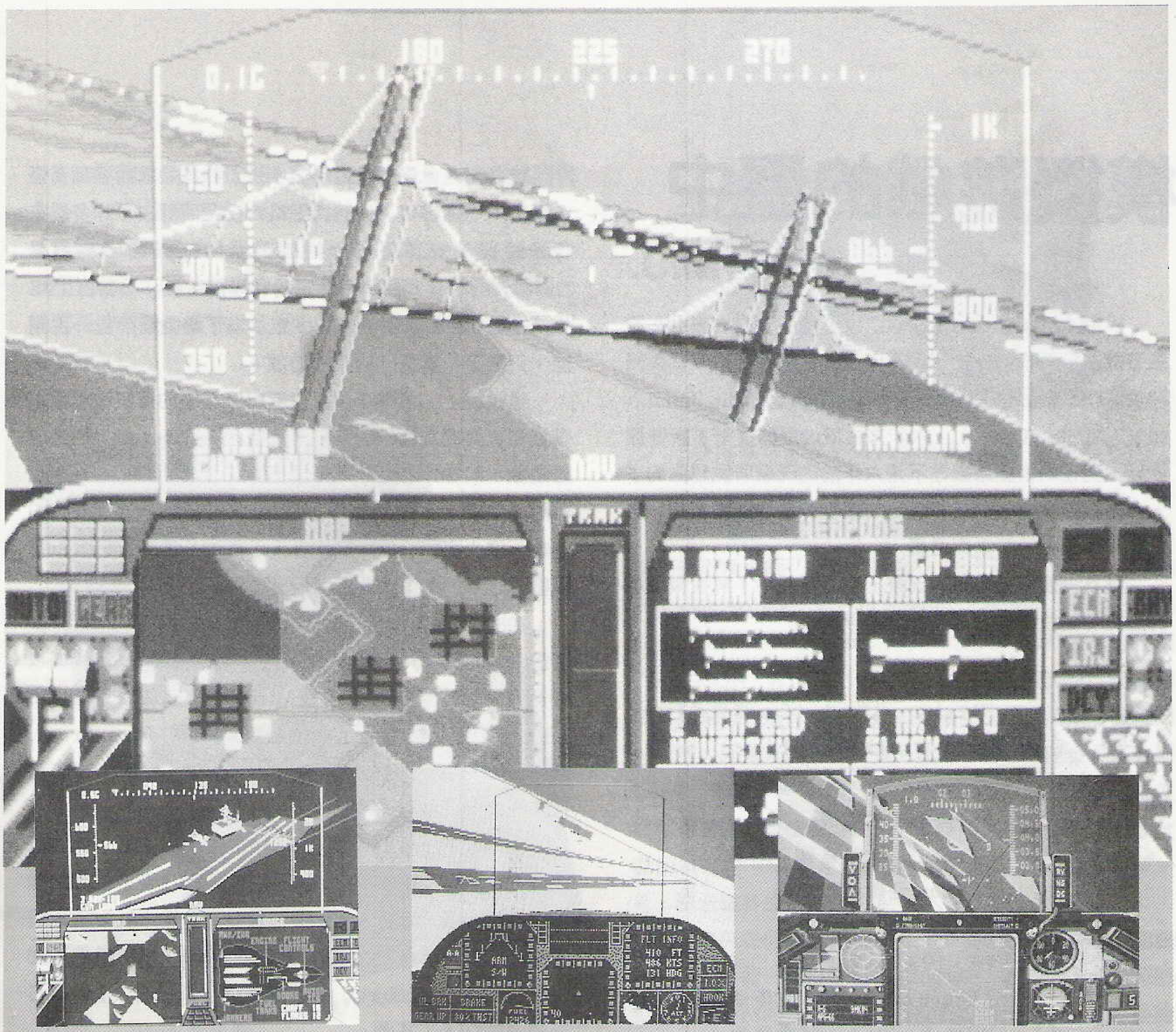


修改方法

很明顯地，程式原本所設定的5個人，根本就「不夠死」；所以，筆者將5人擴增為255人，讓讀者玩到不要玩為止。以PC TOOLS讀出本遊戲的主程式3—DEMON.EXE檔的第6磁區；把BYTE169的值由原來的05改為FF（如表三），就行了。

（表三）

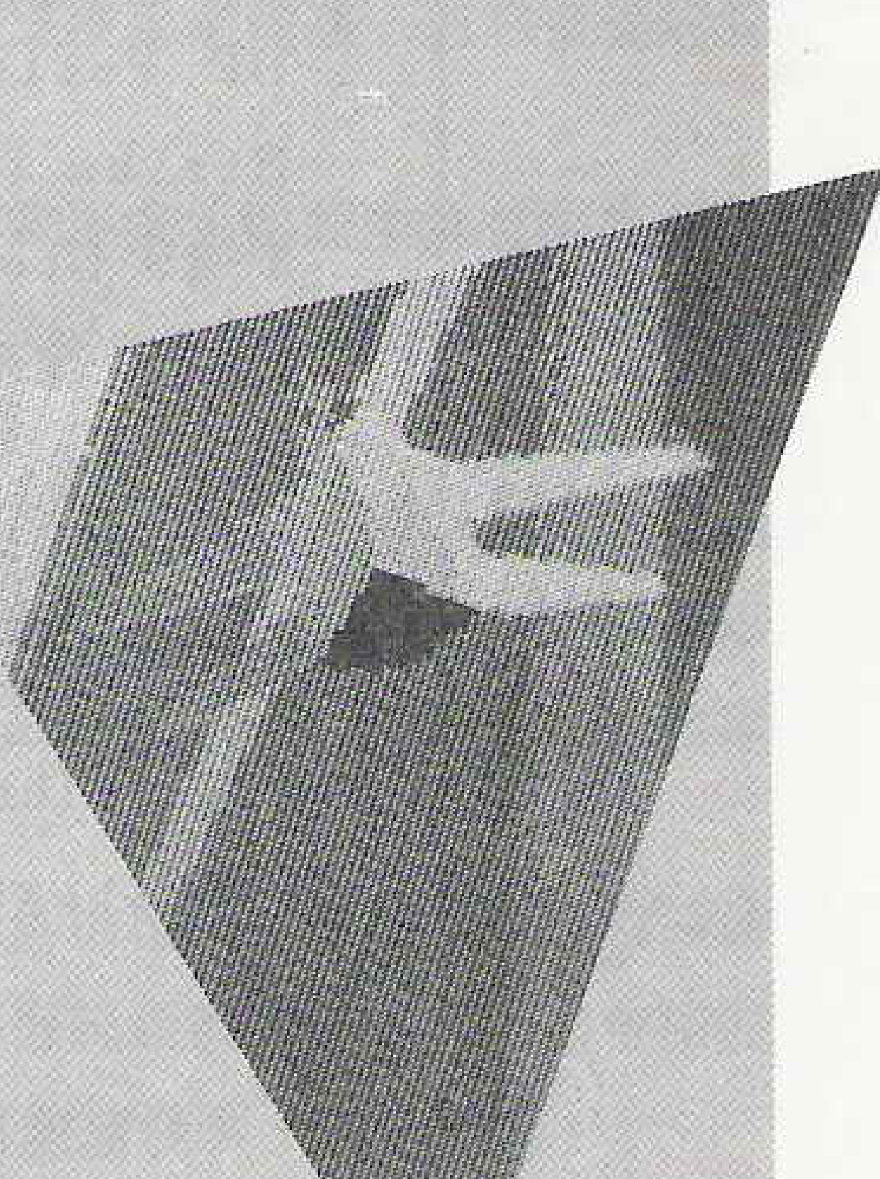
```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\*.*
File=3-DEMON.EXE     Relative sector being displayed is: 00006

Displacement ----------------- Hex codes--------------------      ASCII value
 0000(0000)   4F 76 B6 83 FB 50 76 83 8D 66 FA 5D CA 02 00 55    Ov    Pv  f
 0016(0010)   8B EC 83 C5 02 81 EC 04 00 33 D2 52 52 52 B9 18              3 RRR
 0032(0020)   00 51 B9 27 00 51 52 9A 78 00 51 02 BA 01 00 52     Q ' QR x Q
 0048(0030)   FF 36 82 87 9A 89 01 51 02 33 D2 52 FF 36 84 87     6      Q 3 R
 0064(0040)   9A 89 01 51 02 9A 0B 07 5B 01 BA 02 00 52 BA 1F       Q      [
 0080(0050)   00 52 33 D2 52 9A 1F 00 51 02 33 D2 52 BA 03 00     R3 R  Q 3 R
 0096(0060)   52 BA 07 00 52 BA 04 F7 52 9A 16 01 51 02 C7 06    R"   R"  R   Q
 0112(0070)   EE 98 00 00 BA 08 00 52 BA 25 00 52 33 D2 52 9A          R %  R3
 0128(0080)   1F 00 51 02 33 D2 52 B9 03 00 51 52 BA 01 00 52     Q 3 R     QR
 0144(0090)   BA 20 00 52 9A 3B 01 51 02 C7 06 F0 98 F4 01 C7       R ; Q
 0160(00A0)   06 D6 97 00 00 C7 06 F4 98 FF 00 C6 06 D2 97 00
 0176(00B0)   9A 29 00 4D 02 A3 EC 98 9A D2 02 9D 02 9A 90 00      ) M
 0192(00C0)   14 03 8D 66 FE 5D C3 55 8B EC 83 C5 02 81 EC 04        f ]-U
 0208(00D0)   00 C6 06 78 87 3A C6 06 7A 87 00 C7 06 76 87 01        x :   z
 0224(00E0)   00 C7 06 72 87 01 00 9A 00 00 8D 02 8D 66 FE 5D        r
 0240(00F0)   C3 55 8B EC 83 C5 02 81 EC 04 00 C6 06 FE 98 03     +U

 Home=beg of file/disk   End=end of file/disk
 ESC=Exit   PgDn=forward   PgUp=back   F1=toggle mode   F2=chg sector num   F3=edit
```



F-19 隱形戰鬥機　　噴射戰鬥機　　Falcon AT

海濶天空的模擬世界

模擬遊戲專輯



模擬遊戲的歷史　Y.M.J

"88—89"最佳模擬遊戲介紹　Y.M.J

模擬遊戲面面觀　史守正

如何玩模擬遊戲　Y.M.J

模擬遊戲的歷史

/Y.M.J.

模擬（Simulation）這個字什麼時候第一次被用在電腦遊戲上已經不得而知了，不過個人電腦上的第一個模擬遊戲應該是Micro Soft的「模擬飛行」（Flight Simulatioh, Apple Ⅱ版本）。六年來模擬遊戲的技術不斷發展提昇，現在的模擬遊戲已不是六年前的玩家所能想像的了，今後模擬遊戲必能有更長足的進步，並發展到車輛、船艦上，而不止於飛機與潛艇。

身為一個模擬遊戲的玩家，自然不能不了解模擬遊戲的歷史。讓我們來看看下面這份年表：

（表一）

	Flight Simulation模擬飛行
	F-15 Strike Eagle
	Silence Service死亡潛航
	Jet全天候戰鬥機
1987	Gunship 無敵飛狼
	Falcon 悍衛雄鷹
	Tomahawk戰斧
1988	PT-109火爆魚雷艇
	Airbone Ranger 空降遊騎兵
	PHM Pegasus 風雲戰艦
	1942 Battlehawk
	Falcon AT
	Dive Bomber 俯衝轟炸機
	UP Periscope 潛艇大作戰
	Strike Fleet 聯合艦隊
	F-19 Stealth Fighter
	F-19 隱形轟炸機
1989	Chuck Yeager's Advanced Flight Simulation 2.0
	Redstorm Raising紅色風暴
	Steel Thunder
	688 Attack Sub 688攻擊潛艇

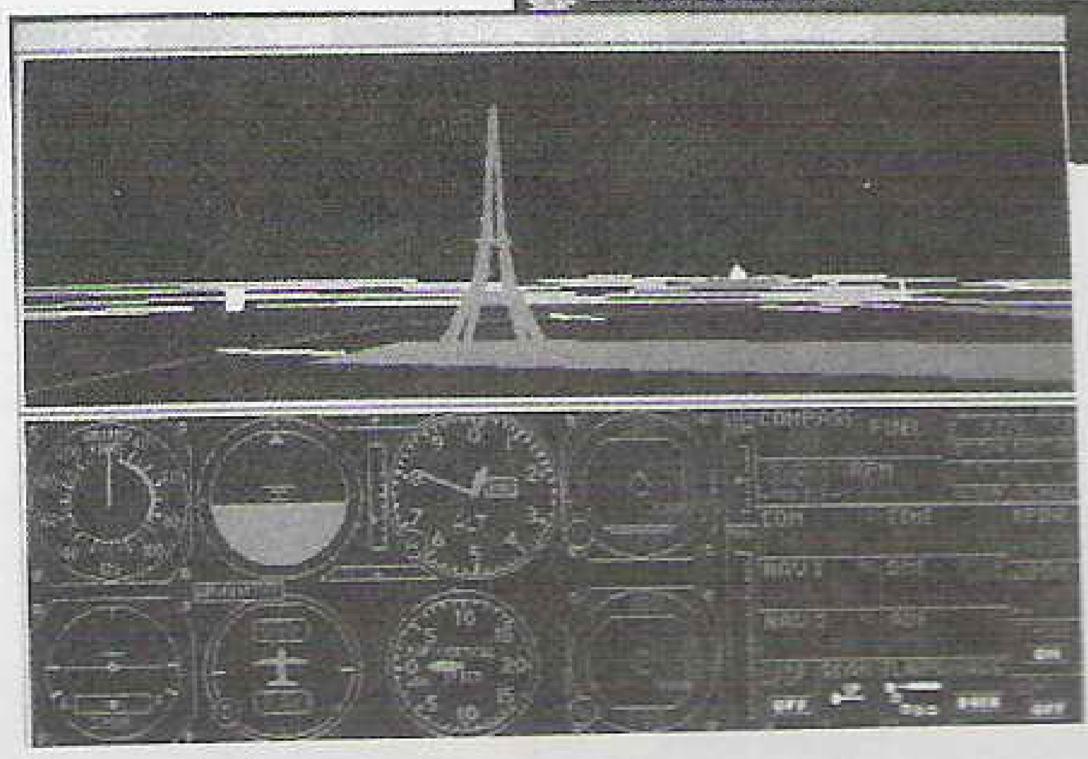
（註：
1987 年以後的遊戲均採用PC 版本的發行年代）

或許有人會發現這份年表中少了許多遊戲而感到奇怪，事實上，這份年表曾經過嚴格的挑選而除去了許多看來像是模擬其實算是動作的遊戲（如Epyx的〝驅逐艦Destroyer〞），而具SF性質的「模擬遊戲」（如EL1TE銀河飛鷹和Deep Space深太空）為了避免混淆也一併剔除，只剩下「真正」的模擬遊戲。

這張表上，相信各位可以看出歷年來的模擬遊戲中以飛機和直昇機為題材的最多，潛艇遊戲次多，最少的是船艦遊戲，而在1987年之後，幾乎所有的飛行模擬遊戲都以戰鬥為主題，只有「空中英雄」純粹是讓玩者享受飛行的樂趣，這大概和「悍衛戰士」、「鐵鷹F16」、「藍色霹靂號」之類的電影大行其道脫不了關係。

1987年以前的模擬遊戲由於資料收集不易，而且大多屬於Apple版本，因此只舉出幾個較具代表性的遊戲加以介紹。這個時期幾乎都是Micro Prose、Sublogic和Microsoft獨佔的局面，產量最多的當屬Micro Prose, Microsoft只靠一個「模擬飛行」n.o版，x.o版……來維持其在模擬遊戲界的地位。

Micro Prose的兩個早期遊戲「F—15」和「死亡潛航」在當時曾經相當受歡迎，「死亡潛航」至今還算是個夠水準的遊戲，而F—15的3D效果在現今看來就相當落伍了。Micro Prose在這之後的一連串小飛機模擬遊戲（如Solo Flight, Acrojet）倒是表現得比F—15還好，為日後的遊戲打下了基礎。

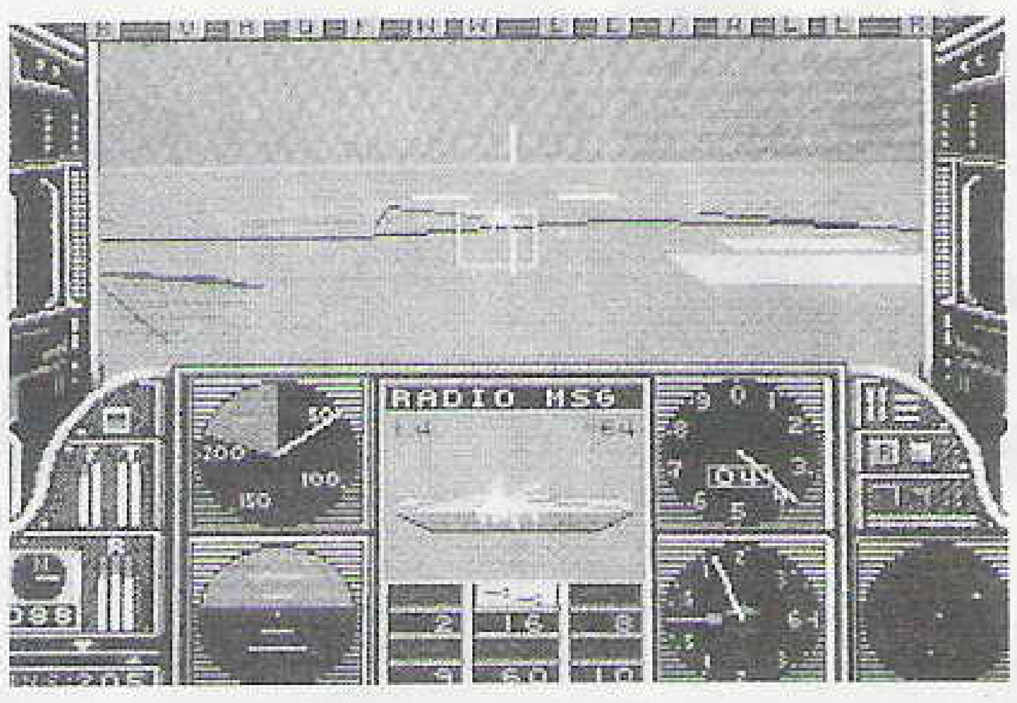


「全天候戰鬥機」（上）和「模擬飛行」（下）同為早期的著名模擬遊戲。

86年初 Sublogic 推出了它的成名作「全天候戰鬥機（Jet）」。這個遊戲在3D效果上有很大的進步，且設計母艦降落的情況，當年曾在模擬迷之間風靡一時，全天候戰鬥機並首創機外觀點的做法，使玩者能看見他所駕駛的戰鬥機的外觀，這種做法在以後逐漸蔚為風氣，也深受玩家喜愛。

「噴射戰鬥機」中的機外觀點與跳傘的場面。

1987年是模擬遊戲開始蓬勃發展的一年。Micro Prose的大作「無敵飛狠」（Gunship）在長達一年的廣告之後終於推出了。這個模擬AH—64攻擊直昇機的遊戲至今仍算是相當不錯的作品，它明確的表達出了模擬遊戲的三大要素：流暢的畫面與控制，多樣化的武器系統，以及合理而 富有變化的任務設計。接著剛嶄露頭角的Spectrum Holobyte也推出了「悍衛雄鷹」（Falcon），這個遊戲著重於纏鬥技術和地面轟炸技巧，其畫面在當時可算是最漂亮的（相當類似真正的F—16 C），雖然沒有「無敵飛狠」那樣的積分晉級制，卻也能「悍衛戰士」迷很大的樂趣和鼓勵，其3D處理技術也不輸給「無敵飛狠」，在當年也曾風行一時。87年末Broderbound的「戰斧」（Tomahawk）問世，雖然這也是個不錯的模擬遊戲，但給「無敵飛狠」的氣焰一壓，相形之下實在不太抬得起頭來。



「無敵飛狼」是早期最佳的戰鬥直昇機遊戲。

88年是模擬遊戲的大豐收年。Micro Prose 連著推出兩個重頭大戲「空降遊騎兵」（Airborne Ranger）和**F-19**隱形戰鬥機（F—19 Stealth Fighter），Spectrum Holobyte 和 Broderbound 分別推出悍衛雄鷹的加強版〝FALCON AT〞和〝Jetfighter〞。這3個飛行模擬遊戲可說是已將飛行模擬遊戲的技術發展到了極致，在纏鬥、任務、效果方面各有所長。其中悍衛雄鷹更發展麥金塔版本和 Atari（一種個人電腦）版本，這兩種版本的音效都相當驚人（機砲發射聲，引擎發動聲，爆作聲……），在Atari版本中甚至還有僚機，只可惜這兩種版未難得一見，沒能讓各位一飽眼福。

「空降遊騎兵」是Micro Prose的作品中最「回歸自然」的一個一模擬特種部隊的作戰，在設計上也是可圈可點，秉持Micro Prose一貫的水準，不過不免有些誇張（什麼？身中槍傷可以馬上用急救包治癒？我也要去買！）。Lucasfilm推出的兩個船艦遊戲—風雲戰艦（Pegasus）和聯合艦隊（Strike Fleet）都相當不錯，不過以風雲戰艦較適合普通玩家，聯合艦路隊難度頗高，經常會使玩者手忙腳亂。

89年之後至今的模擬遊戲不多，四個中倒有兩個是潛艇遊戲—EOA的「688攻擊潛艇」（688 Attack Sub）和Micro Prose的「紅色風暴」（Red Storm Raising）。前者以畫面取勝，其他地方倒有點粗製濫造，而後者才是真正承繼Micro Prose一貫水準的潛艇遊戲，值得有雄心大志的玩家一玩。Accolade也推出了相當不錯的戰車模擬遊戲〝SteelThunder〞。

模擬遊戲的歷史就介紹到這裡。這當然不是說模擬遊戲的發展僅止於此，任何一個玩過模擬遊戲的人都會相信，這種源遠流長的遊戲必將繼續發展，永不斷絕。

最佳模擬遊戲介紹

/Y.M.J.

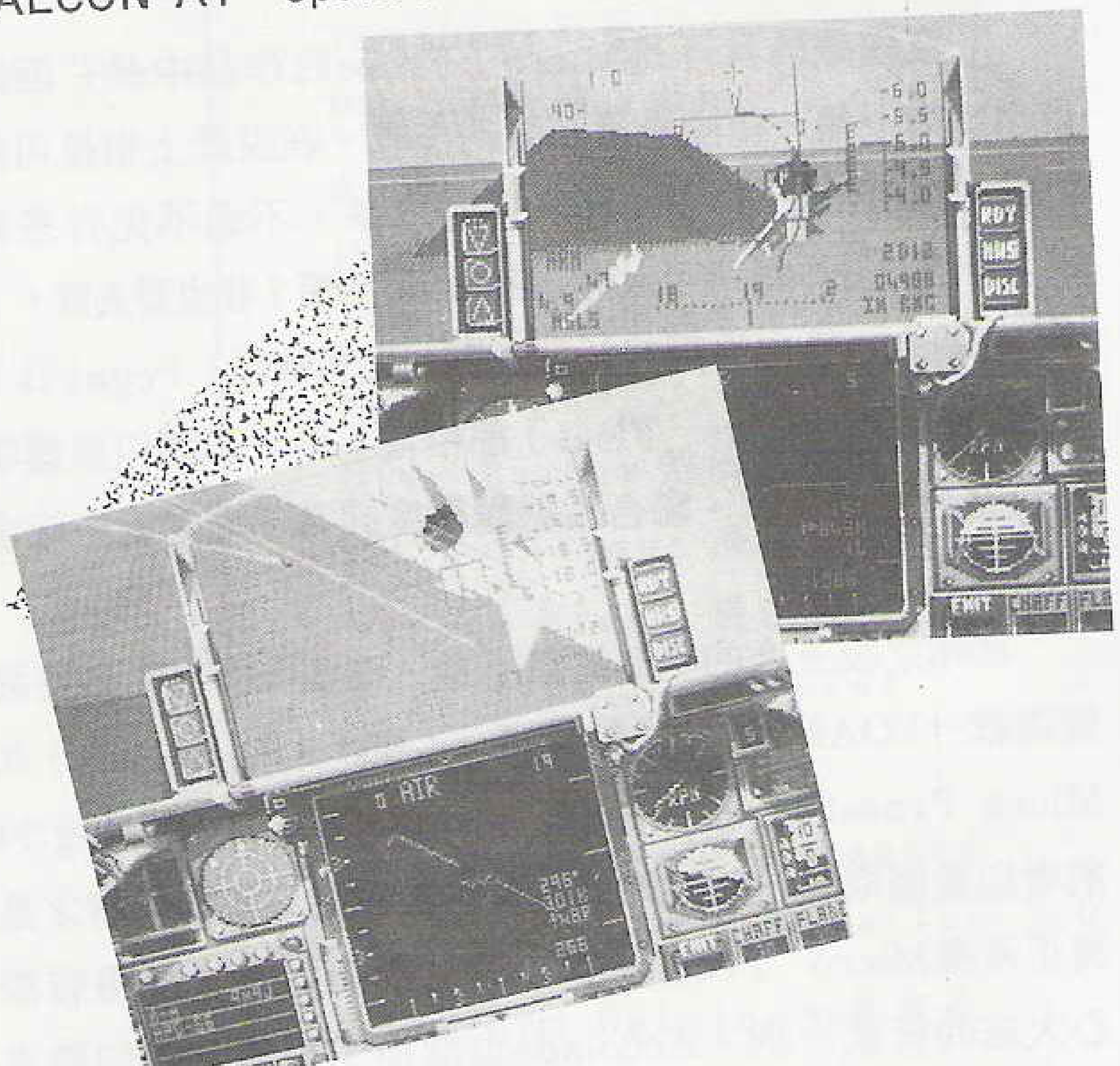
1988，1989這兩年可說是模擬遊戲的豐收年，從 EOA、Broderbund、Activision 到 Spectrum Holobyte 和 Microprose 這個模擬遊戲的巨擘都出了許多的模擬遊戲，令模擬遊戲的玩家在螢光幕前流連忘返。

在這兩年間所出版的遊戲中，不乏許多一時難見的佳作，筆者特別在此將這些佳作做一介紹，以饗各模擬迷。當然，您會發現這些遊戲中有許多尚未在市面上發售，有些是因為只支援 EGA 顯示系統。假如各位玩家對這些未上市過的新遊戲有興趣，不妨密切注意新震憾，或許那天上蒼保佑單色螢幕版出了，我們這些模擬迷就有得「飛」了！不是嗎？

以下是這些遊戲的簡介：

1988年度—

FALCON AT—Spectrum Holobyte



Atari 版的悍衛雄鷹，有 PC 版所無法比擬的立體效果。

就如每一個飛過“悍衛雄鷹”的玩家所公認的，“悍衛雄鷹”的確是 PC 上最佳的空戰纏鬥遊戲。它要求玩家必須能在武器不足與狡猾對手這兩個威脅下完成艱鉅的任務。“悍衛雄鷹”是一個絕對要求技術的遊戲，也是唯一能讓玩家靈活運用火神機關砲的遊戲。

為了改進 XT 版“悍衛雄鷹”效果較少以及畫面不夠美觀的缺點，Spectrum Holobyte公司在1988年初推出了只支援 EGA 顯示系統的第二代悍衛雄鷹—FALCON AT。在 FALCON AT 中，除了畫面和地形、敵機的 3D 效果大有改進之外，還增添了飛彈觀點(從飛彈頭往前看)，塔台觀點（從塔台看玩者駕駛的 F—16）等特殊效果，發射飛彈和機關砲的效果也改善了，但是最重要的還是讀鍵程式的改進；在 FALCON AT 中，你不會再因為按 ← → 鍵按得太久而使得飛機連翻好幾個筋斗，移動機身與追蹤敵機更加輕巧靈便，毫無遲滯的感覺。

悍衛雄鷹曾是纏鬥遊戲中的佼佼者，而 FALCON AT 更是不會讓玩過悍衛雄鷹的人失望。最近據聞 Spcetrum Holobyte 公司又準備為 FALCON AT 出版「任務磁片」（Mission Disk），內載一些新設計的艱難任務等待你來挑戰，讓我們一起抵目以待吧！

F—19:Stealth Fighter—Micro Prose

Micro Prose 這家公司自從出版「無敵飛狼」（Gunship）以來，其成就便已遠遠超過了它唯一的對手 Sublogic（代表作是「全天候戰鬥機」Jet），而其優越的 3D 技術更是在 F—19 中展現無遺。

承襲 Micro Prose 公司一貫的嚴謹作風，F—19 這個遊戲無論在武器種類、設備儀表、任務設計以及整個任務區的安排上，都極其逼真真實。當你飛過北岬時，你可看見整個由雷達站 預警機，SAM 發射站和攔截戰鬥機組成的防空網正在忙碌的運作，即使是在自己的基地，F—18 也不斷的起飛降落進行巡邏。而 F—19 中的一些匪夷所思的效果更是令人驚訝；巨細靡遺的攝影機能照出相對的目標活動情形，發射武器的狀況可在側視和尾視觀點清楚的看到，而最令人不可思議的，就是其觀看目標物活動並放大縮小的功能。當你觀看一座雷達站／SAM 發射站時，還可看見周圍的 8 枚飛彈和不斷轉動的雷達；尤其是在起飛前觀看自己的母艦時，更是令人對 Micro Prose 的鬼斧神工感到欽佩不已。

當然，“F—19”也有一些缺失。“F—19”的設計主要在於任務，對於“F—19”本身的性能和空戰則不甚重視，在“F—19”中的敵機相當「白痴」，若不是有配備對空飛彈，光用機關砲就可以打下二、三十架，裝在 F—19 上的火神機關砲也很誇張，發個五六次可以打沈一艘巡防艦，可惜我還沒機會找艘潛艇來試試；尤其是在很接近敵機時，只要敵機還在前方，不需對準也能擊中，真

是令人不解（大概是測試的問題）。

大體上來說，F—19 是個製作嚴謹，卻又熱鬧非凡（被圍攻的時候），以多種任務為主的遊戲，不太適合純粹想和敵機纏鬥的玩家。

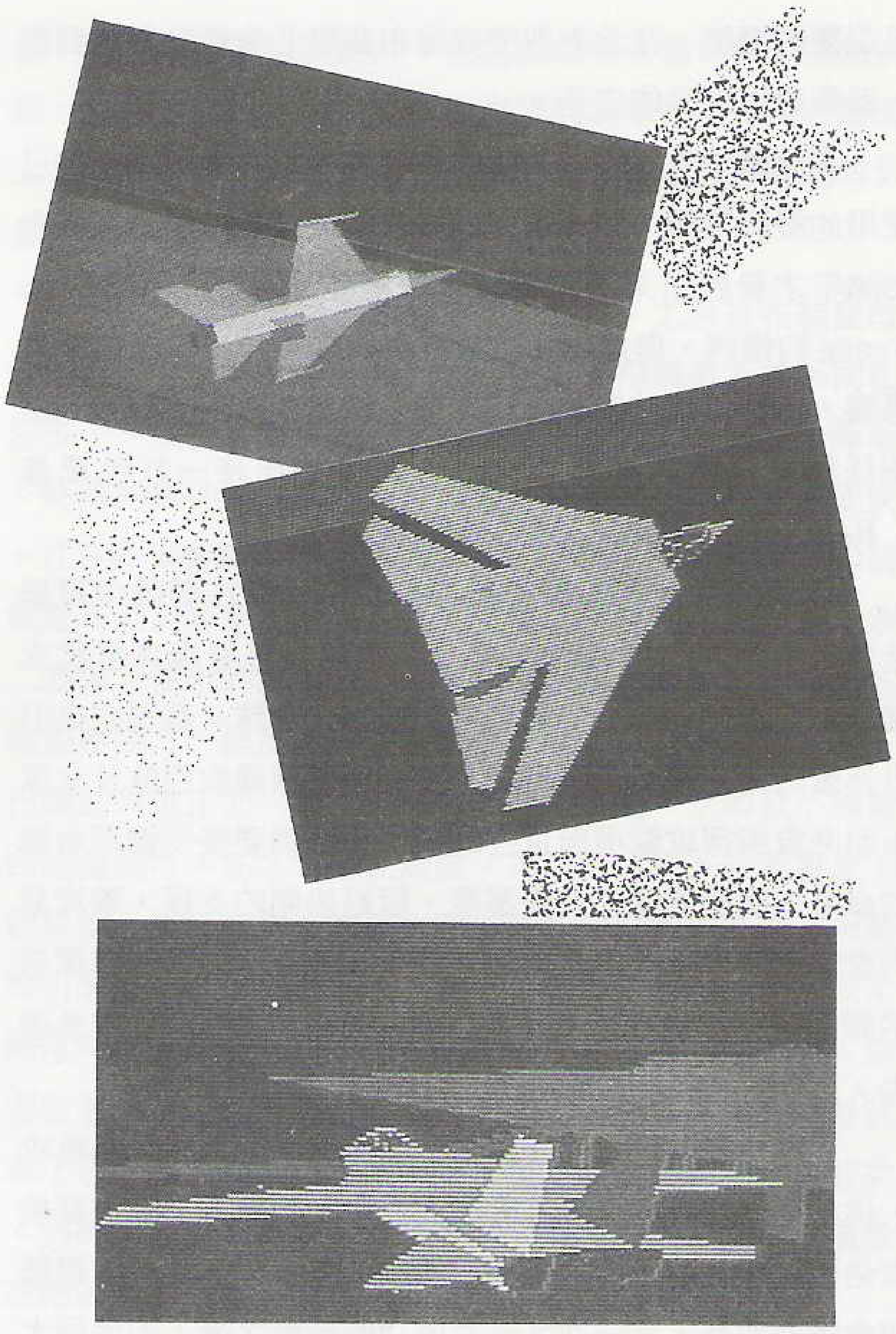
JETFIGHTER：Adventure—Broderbound

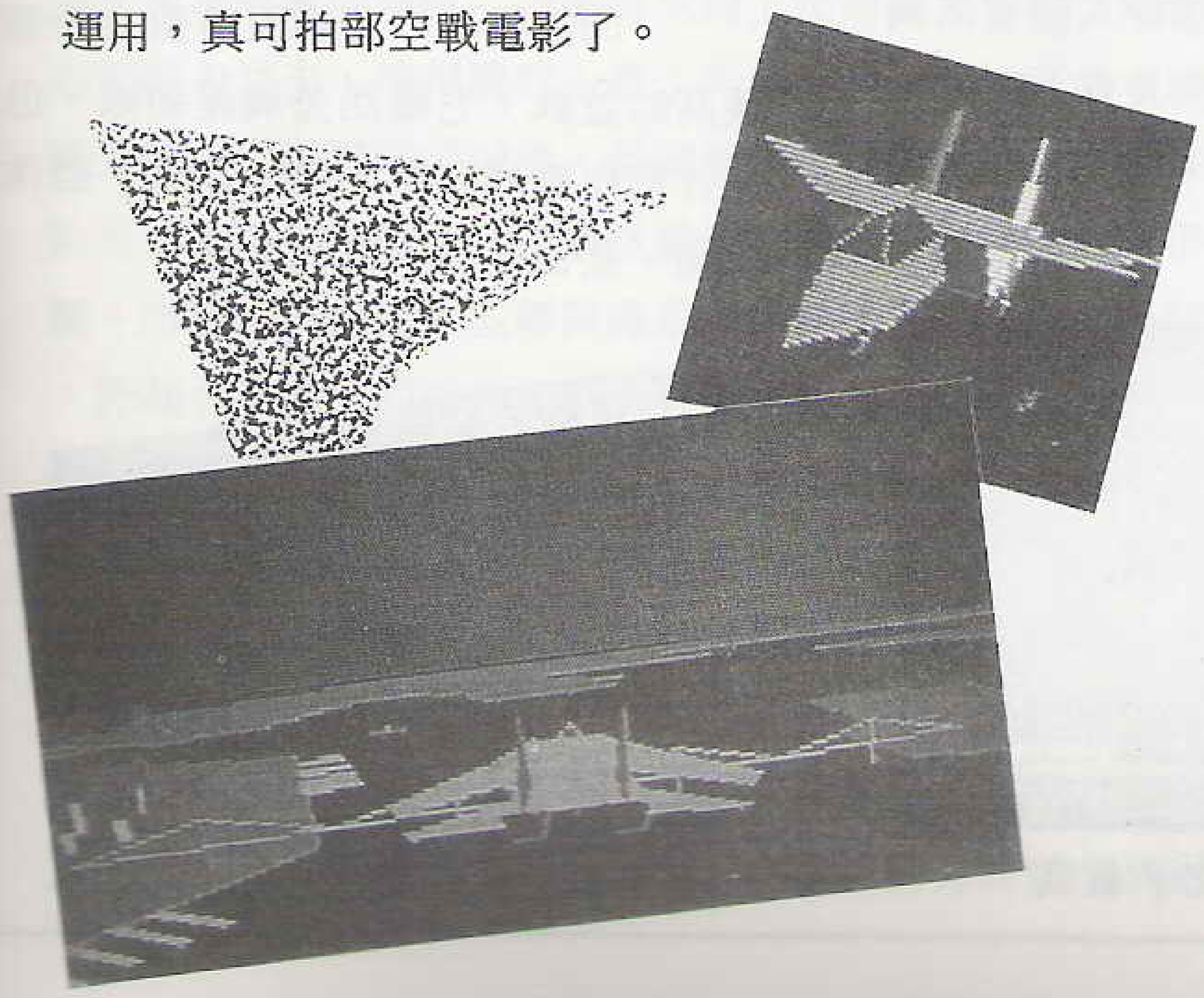
很難想像 Broderbound 這種專寫動作遊戲的公司能出版這麼高水準的空戰模擬遊戲。看過 Amiga（一種個人電腦）版本的「攔截機」（Intercepter）的玩家可能會直覺的以為「噴射戰鬥機」（Jetfighter）就是「攔截機」。事實上兩者的確非常相像，不同的是「攔截機」中僅有一種戰機 F／A—18。

論到 3D 畫面捲動的流暢性，鍵盤操作的靈便輕巧以及敵機戰鬥技術之高，都沒有其他遊戲能出「噴射戰鬥機」其右。不過「噴射戰鬥機」的難度也相當高，尤其遊戲中規定初學者要在母艦上降落四次才能執行正式任務，否則永遠都只能進行訓練，而這四次降落又是一次比一次難，到最後竟有狂風大浪（真是太誇張了）。

若玩者能通過這艱鉅的考驗，便可開始執行任務，玩者可以依序一個任務一個任務的依序完成，也可以任選一個任務來過癮，這三種戰機中又以 F—14 最為好用，只要敵機一進入 8 哩範圍內，便可用鳳凰（Phoenix）飛彈攻擊，幾乎是百發百中，F—16 和 F—18 也具有很強的纏鬥能力。不過敵機亦非省油的燈，特別米格二十九，不但擅於迴轉，還會故意一會飛高一會飛低，欺負只有二度空間雷達的你。想要擊敗他們，不但要有死追活纏的能力，還得要有一雙視力良好的眼睛，才能在藍空大地之上找尋敵蹤。

「噴射戰鬥機」的機外 3D 觀點也是一絕。只要運用數個按鍵，你就可以從任何角度觀察你戰機雄姿，也可以同一方式觀察射出的飛彈，並可數段放大縮小，假如適時運用，真可拍部空戰電影了。





「噴射戰鬥機」中，從各種角度觀看戰機的雄姿。

無論在操作靈活度，3D 效果的任務多重性和整體的結構上，「噴射戰鬥機」都可說是目前的最佳傑作。雖然目前「噴射戰鬥機」只有 EGA 版，但 Border bound 公司已表示最近將出版 CGA 和單色螢幕的版本，讓我們一起期待吧！

1989年度一

REDSTORM RISING—Micro Prose

潛艇遊戲已經夠少的了，而潛艇小說更是罕見。Tom Clancy 在「追獵紅色十月」後的另一本暢銷小說「紅色風暴」（Red Storm Rising）旋即被 Micro Prose 這個模擬巨擘改成同名的潛艇模擬遊戲，也實現了 Micro Prose 的豪語：「遊戲如同小說般驚險刺激！」

自從早期的「死亡潛航」之後 Micro Prose 已很久沒出潛艇遊戲了，而「紅色風暴」這個遊戲再一次的證明了 Micro Prose 設計遊戲的苦心並非白費。在「紅色風暴」中玩家扮演一艘美國核子動力攻擊潛艇的艇長，指揮著自

己選擇的潛艇，在北海與挪威海和蘇聯北海艦隊周旋到底，保衛自由世界的安全。

在遊戲中有四種敵人等級和年代，玩者也可選擇自己使用的潛艇種類，包括現在的洛杉磯級潛艇，以及在西元1996年才發展出來的海狼級攻擊潛艇。當然，依 Micro Prose 的慣例，遊戲中當然會提供一堆不同任務讓玩家過過癮，包括：反航艦戰鬥群作戰，潛艇互戰……等等！這些任務都只是熱身運動而已，真正的任務一紅色風暴（Redstorm Rising）還在後面呢！

話說19××年（原作是在1988年，但在遊戲中可能是1984、1988、1992或1996年），蘇聯以克里姆林宮被攻擊為由發動第三次世界大戰，企圖赤化全球。蘇聯向來引以為傲的北方艦隊正搭載著大批兵員準備進攻西歐及北歐，而身負指揮攻擊潛艇重任的你，正準備要接受總司令部的命令，截擊蘇聯的登陸艦隊，阻絕船團的支援，擊沈蘇的攻擊潛艇以確保美軍艦隊的安全，並在蘇聯的洲際彈道飛彈潛艇把全世界變成地獄之前，把它們送到海底當魚礁去。

「紅色風暴」這個任務由一個接一個的小型任務組成，你必須依接到的命令確實的消滅指定的敵人，阻止蘇俄攻佔西歐和北歐，若你成功的消滅了敵人，則雙方的情勢將會敵消我長，在一次又一次成功的任務之後，即使強大無比的蘇聯也有被消耗殆盡，敗在北約手下的一天；而若你沒能成功的執行任務甚至不幸被擊沈，則敵我之勢正好倒轉過來，在太多次失敗之後，實力不大的北約搞不好一敗塗地，你就是使世界赤化的罪人。

好在蘇聯海軍雖然強大，但也未必會是最先進武器的敵手。現代核子攻擊潛艇已不再懼怕反潛艦隊了，潛艇上攜帶的 MK48 重型魚雷和戰斧（Tomahawk）巡弋飛彈、魚叉（Harpoon）反艦飛彈都是缺少反制設備的蘇聯反潛艦隊的剋星，甚至連用來對付向來是潛艇殺手的反潛直昇機的刺針（Stinger）飛彈也一應俱全。或許你會碰到蘇聯海軍的三種最重型艦：基洛夫（Kirov）級飛彈巡洋艦、基輔（Kiev）級直昇機母艦以及現在正建造中的克里姆林（Kerlimulim）級航空母艦，千萬別小看它們，它們的反制能力可是一流的。

攻擊潛艇和洲際彈道飛彈潛艇比較難纏，那是魚雷、聲納再加上鬥智鬥力的海中生死鬥，被 K 到一枚魚雷就會造成嚴重的後果，小心善用你的噪音干擾器與引誘物，世界的命運就決定在這一刻了。

就潛艇遊戲而言，「紅色風暴」確是模擬遊戲史上不可多得的佳作，它的控制設計得非常簡易，不像飛行模擬遊戲那樣時時都需小心，又增添了存入遊戲的功能，這些都是歷來的模擬遊戲所沒有的。

總之，不敢開飛機的玩家們，不妨試試「紅色風暴」，或許它會是你踏入模擬遊戲的第一步。加油！用你的魚雷向北海艦隊致上最高的敬意！

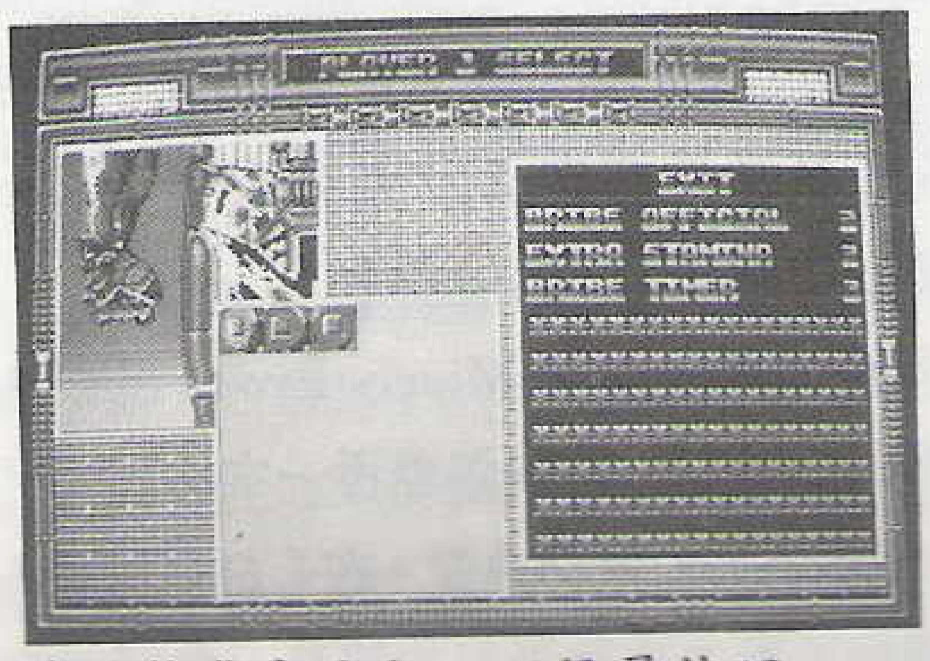
（文接 19 頁.）

在比賽進行中，經常會出現一些“大力丸”之類的物品，而這些物品又分爲暫時性的和永久性的：吃了暫時性物品其效力會立刻發揮出來，但大都只維持了非常短暫的時間；而永久性物品雖不能立即生效，但却能在往後的賽程中提昇你的體力、精力和技巧。

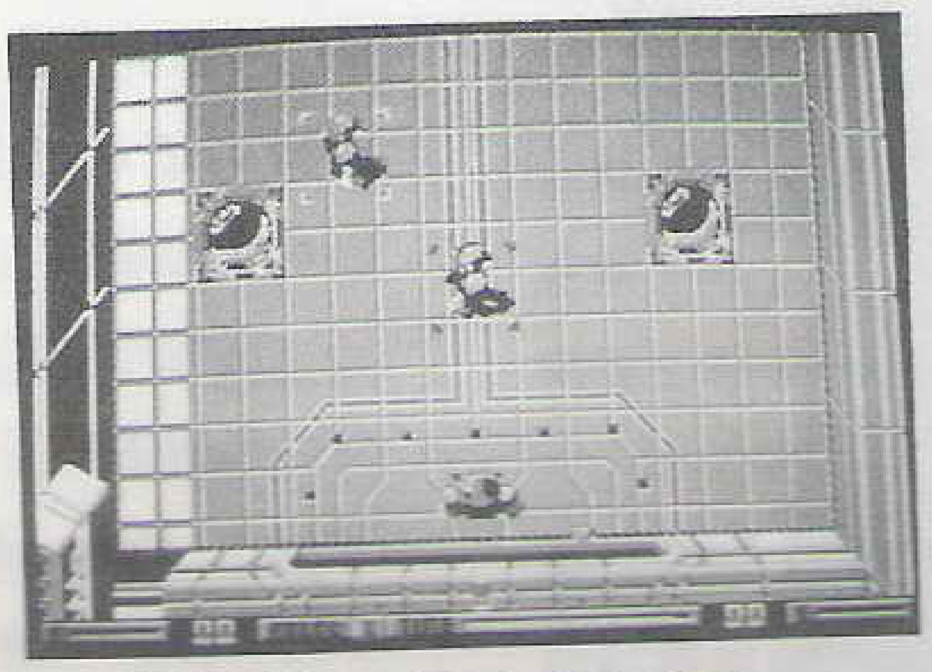
現在讓我們眼光轉到球場上，目前兩隊的球員都已出列，每隊有五名球員上場，包括一名守門員，現在先禮後兵，互相交換禮物後，即將展開這場龍爭虎鬥的競賽。此次競賽是屬聯盟賽，你也可以參加雙人競賽或與電腦抗衡。參賽的隊伍共有11 隊，你可以自行決定賽期，從10~100星期，任君挑選。

在每場比賽結束之後，電腦還自動分析比賽結果，並保存記錄，隊都有其獨特的技巧、優點和缺點善加利用這些工具，相信你能打一好球。

“閃電鋼球”是英國消費者評最高的遊戲，它雖然是屬運動類，却有動作類的優點：操作容易，動流暢，是個不買不可的遊戲。



儘量收集大力丸，以提昇技巧、精力和體力。


這是EGA 的龍虎爭霸戰。

類別：運動
適用：IBM XT/AT
記憶：512K
顯示：MGA、CGA、EGA
操作：鍵盤／搖桿
片裝：2片

模擬遊戲面面觀

史守正

飛翔是人類自古以來的願望。我相信也有很多人想在青天白雲間遨遊。但有多少人上過飛機？我相信讀者之中不會很多；至於自己開飛機，那就更不用說了。目前在流行的超輕型飛機或許是個好選擇，不過我相信讀者之中也沒有多少人玩得起這東西。

飛行本身並不是絕對安全。雖然因飛機失事而死亡的人數比車禍少，但這是因為飛行安全做得相當徹底的緣故。各種機械的使用都需要訓練，但飛機與汽車不同的是你可能要以生命做賭注，一旦離陸就不能保證你一定能安全的下來。拜電腦發展之賜，模擬機是一套安全，有效，便宜，又多功能的好東西。效果好到甚至連老練的飛行員也會以為自己已在所熟悉的空中飛行。不過模擬機也不是一般人負擔得起的，我相信不會有人買一部值一千萬美元以上的 AH—64模擬機（目前最貴的）放在家裡玩。那麼該如何追求飛行的快感呢？只好退而求其次，使用微電腦（幸好現在微電腦普遍又便宜）。

在微電腦遊戲（GAME）中，以模擬類的程式技巧要求最多也最難寫。為了達到逼真的效果，微電腦需要相當高的速度，所以圖形也無法像其他娛樂軟體那麼炫麗。以下就各類模擬程式個別介紹：

一、飛機：

1.傳統固定翼機：

這是一般常見的飛機，操縱裝置如圖一。①為操縱桿，控制尾升降舵及副翼。操縱桿前後或上下移動可改變尾升降舵及副翼的角度；向後拉或向上拉可使主翼浮力增加而翼浮力減少，使飛機向上彎；向前推或向下推可使主翼浮力減少而尾翼浮力增加，使飛機向下彎。操縱桿左右移動可改變副翼的角度，左右移動時因兩側主翼浮力的不平衡，所以飛機會傾向並轉向操縱桿移動的方向。②為油門，控制引擎產生的推力，在軍用噴射機另有後燃器開關，雖可多產生近一倍的推力，但燃料消耗卻多了一倍以上。③為尾方向舵踏板，當踩了一側踏板時，力尾方向舵會使飛機向踩的方向水平轉向，但由於翼面較小，所以在高速下作用不大。通常模擬程式把副翼及尾方向舵設計為協調操作，即轉向同方向，但有些則設計成個別獨立，若二者方向相反時，則飛機不會轉向但會朝副翼的方向做水平側滾。除了上述操縱裝置外，固定翼機還有輪剎車，空氣剎車，及浮力副翼。輪剎車與汽車用的剎車相同，只在地面上有作用。空氣剎車及浮力副翼的差異僅在於空氣剎車只產生阻力而沒有浮力。

傳統固定翼機最難的地方在於降落，尤其是在航空母艦的飛行甲板上降落。艦載機跟陸基型飛機最大的不同在於多了一支攔截鈎，降落時需先放下攔截鈎才能安全降落。降落的條件視程式的設計而定，一般來說不可太高太快。ILS 多少有點幫助，但依筆者的經驗，有側面視野的功能更有助於降落。能顯示基地位置的雷達也有點幫助。圖二為筆者慣用的降落方式。在①時保持對基地的適當距離繞圓圈飛行，維持速度及高度並不時由側面視野看是否已轉到跑道正面。在②時可看到跑道正面，立即做小轉彎向跑道飛行。在③時修正速度，高度及方向，並記得放下起落架，儘可能對準跑道。在④時即可向跑道降落，可關掉引擎並稍微壓低機頭，注意不要失速；若可能無法安全降落時則立即加大油門並拉起機頭，然後重新做一次。筆者曾看過很多作戰時打得呱呱叫的人，任務完成時總是跳傘了事，原因是不敢嘗試降落。這需要多加練習才能成功。另外飛機上的垂直速度表有助於避免因降得太快而撞毀在跑道上。

一般來說，儀表基本上要有空速表、羅盤、高度表、垂直速度表、人工地平儀。軍用噴射機則多使用抬頭顯示器（HUD），如圖三，通常有空速表，羅盤，高度表準星的功能。

武器系統包括有導向及非導向的，可分成空對空及空對地？導向武器只要鎖定目標然後發射即可。機砲一般來說是標準配備，但因射程短所以不易使用，威力在各程式中都不大一樣。無導引的炸彈使用時較困難，一般可分為水平轟炸及俯衝轟炸，如圖四，一般來說俯衝轟炸較精確，但技術上難度較高，俯衝前高度至少要有五千呎時才好操作。筆者慣用超低空水平轟炸，原因是因為習慣後精確度相當高而且可連續攻擊數個目標，操作則較容易。

防衛系統有電子反制（ECM），金屬干擾片（CHAFF），火球（flare）。只有電子反制沒有距離限制，但效果較差。有些有紅外線干擾器。金屬干擾片用來對付雷達導向飛彈，但要在相當距離時投出才能有效引開或引爆飛彈；火球則用來對付紅外線導向飛彈。

傳統固定翼機的代表有飛行模擬（Microsoft Flight Simulator），噴射戰鬥機（Jet），捍衛雄鷹（Falcon），F—19隱形戰鬥機（F—19 Stealth fighter）。

2.垂直升降飛機（VTOL）：

大致上跟傳統固定翼機相同，只是引擎推力的方向可以改變，如美國的 V—22，英國的 Harrier，及蘇俄的 Yak—38。好處是除了可　垂直起降外，速度比直升機快得多，而且向量推力可使飛機在空戰時更為靈活。起飛及降落可分為傳統式起降及垂直起降。傳統式起降時可載較多的裝置，所以作地面攻擊時多採用傳統式起降。垂直起飛時先把引擎推力方向改為垂直向下，然後把油門加到最大，等上升到相當高度時再將推力方向逐漸改為向後。垂直降落時先放下起落架，推力方向逐漸改為向下，然後維持相當推力使飛機不會往下掉，逐漸收小油門並注意垂直速度表，等接觸到地面時關掉引擎。

VTOL 的代表目前只有海獵鷹戰鬥機（Harrier）

3.旋翼直升機：

直升機跟前二種飛機最大的不同在於直升機的浮力完全來自引擎的動力。通常同重量的飛機比起來，直升機引擎的馬力都要大得多，而且為了有足夠的酬載起見，大多使用重量輕且馬力大但耗油兇的燃氣渦輪引擎。直升機的操縱裝置如圖五。①為操縱桿，控制主旋翼的傾斜。操縱桿向前推時，主旋翼向前傾斜而產生向後的推力分向量，使直升機向前移動。同理，操縱桿向後拉時則使直升機向後移動。操縱桿左右移動時則使主旋翼兩側浮力不平衡，當機體的重心和浮心相同時直升機可做側滑，當機體的重心和浮心不同時則直升機會傾斜並轉向操縱移動的方向。②為油門，必須記住直升機的浮力完全來自引擎。③為尾旋翼控制，在單主旋翼直升機上才有，用來平衡主旋翼的力矩，當尾旋翼的推力與主旋翼的力矩不平衡時就會使直升機向力量較大的一方轉向。

目前直升機的用途為運輸，反潛，及密接支援。使用的武器大約只有機槍，機砲，火箭，反坦克飛彈，反潛魚雷。少數種類則裝備有短程地對空或空對空飛彈。直升機常用的戰術為低空突擊和伏擊。某些種類的攻擊直升機也裝備有金屬干擾片及火球以對付飛彈。

直升機的浮力由於完全由主旋翼產生，因此主旋翼傾斜的角度越大則浮力越小，這點需特別注意。直升機的代表有無敵飛狼（Gunship），戰斧（Tomahawk），霹靂飛狼（Thunderchopper）等。

二、艦艇：

1.水面艦艇：

水面艦艇的操作只有引擎動力和方向舵而已，有些種類有倒車的功能，老式的水面艦艇武裝只有主砲，魚雷，和防空機槍。新式的水面艦艇則有主砲，反艦飛彈，防空飛彈，反潛火箭，反潛魚雷，近迫防衛系統和金屬干擾片，有些甚至有對付導向魚雷的噪音發生器（noise maker）。老式水面艦艇的作戰規則為以多吃少及以大吃小。新式水面艦艇的作戰規則則需靈活運用船上的各種武器，尤其要精確地用反艦飛彈以重挫敵軍，並巧妙地使用主砲，防空飛彈，近迫防衛系統及金屬干擾片以阻擋反艦飛彈的攻擊。艦載直升機可用來搜索，指示目標及反潛。由於魚雷無法攔截，因此反潛相當重要。

水面艦艇的代表有驅逐艦（Destroyer），火爆魚雷艇（PT—109），風雲戰艦（PHM Pagasus），聯合艦隊（Strike Fleet）等。

2.潛艇：

潛艇雖不是制海權的重心，但對任何船隻來說卻是最大的威脅。老式潛艇都是柴油動力的，任務從遠洋作戰，運輸到近海防衛都有。新式潛艇有一部分為核子動力的，尤其是彈道飛彈潛艇和攻擊潛艇，柴油動力的大多用於近海防衛。

潛艇的操縱有方向舵，引擎動力，和升降裝置。某些潛艇有倒車的功能，跟汽車不同的是船倒車會轉向舵的反方向。除了第三次世界大戰時的潛艇在艇首及艇尾都有魚雷管外，大多數的潛艇都只有艇首魚雷管。第二次世界大戰時的潛艇需完全靠自己搜索目標，最大的威脅為反潛船隻的砲和深水炸彈，以及埋伏的潛艇。攻擊時大多要靠潛望鏡來瞄準目標，武器有魚雷，主砲，防空機槍。由於攻擊時要用到潛望鏡，所以作戰時深度都不大，但為了躲避深水炸彈往往要下潛到200呎左右才算安全。由於魚雷是非導向的，所以要做精確的瞄準才能擊中目標。傳統的方法是向船身，船首前，船尾後各射一枚以防目標跑掉。另一種為用有限武器造成更大戰果的方法為對準船身，每次只射一枚，看是否能多擊沈幾條船。除了魚雷　外，砲可用來對付一些較不會對潛艇造成威脅的船隻。有一招用來對付反潛船隻的方法為當它們已逼近到不可能躲開魚雷攻擊時射幾枚出去，然後祈禱那些魚雷會爆炸。老式潛艇的代表有死亡潛航（Silent Service），Gato, Sub Battle，潛艇大作戰（Up Periscope）等。

新式潛艇已沒有主砲和防空機槍，但使用比老式潛艇更多的武器。標準的還是魚雷，不過這些魚雷是具有聲納歸向功能的，有些則用線導控制。新式潛艇可靠人造衛星而知道敵軍動態，作戰時則幾乎完全靠聲納，尤其是被動

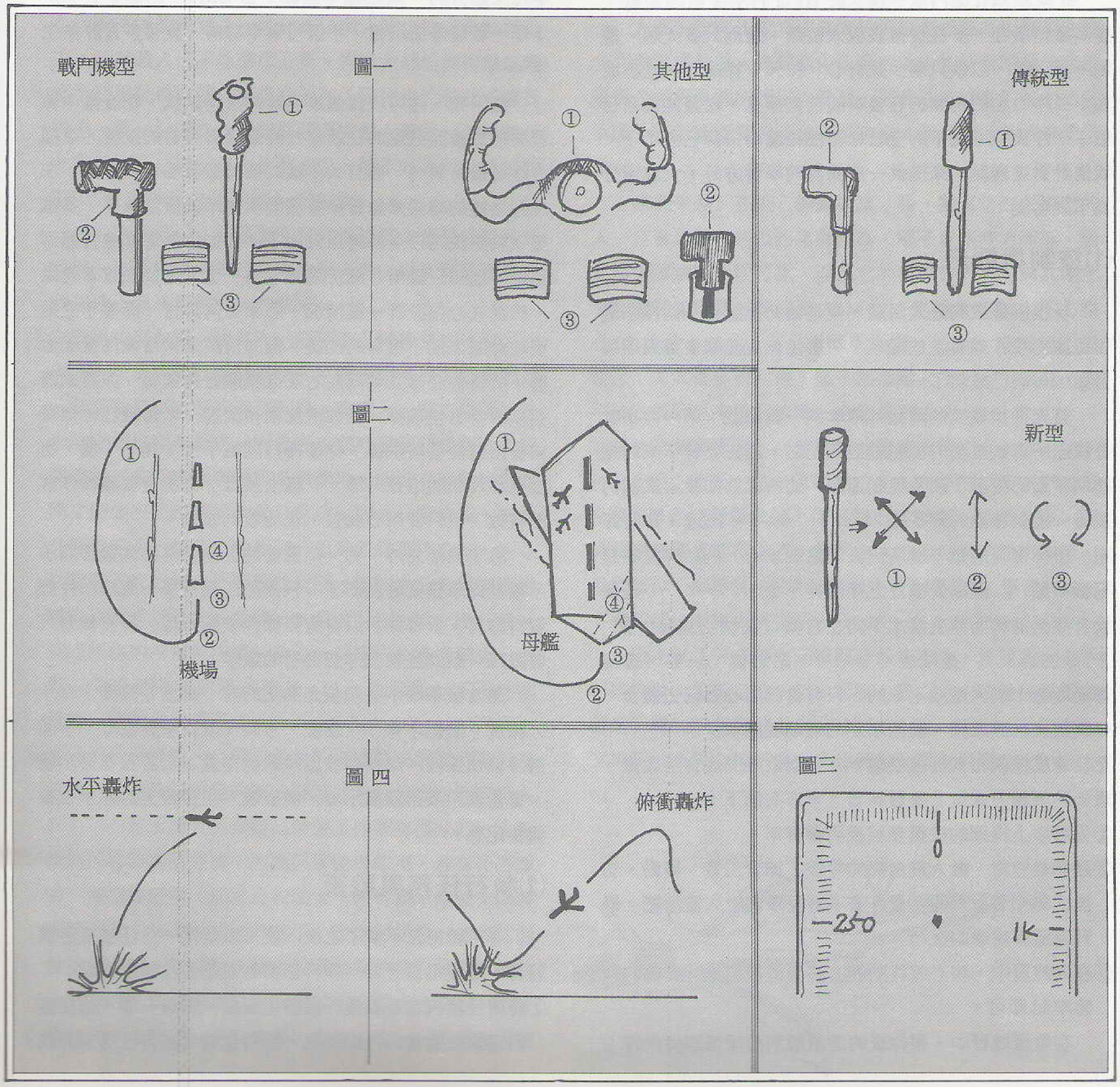
聲納（收聽別人所產生的聲音）。作戰時可以完全不浮出海面而發動攻擊。最大的威脅來源為敵軍的攻擊潛艇，完全靜寂是作戰規則中最重要的一項。武器除了魚雷外，有些有裝備增程型魚雷（類似反潛水箭）反艦飛彈，海對地飛彈短程防空飛彈（但沒有人把彈道飛彈設計到GAME中，大概是因為威力太大）。防衛設備有噪音產生器（noisemaker）及假目標（decoy），用來干擾敵軍的導向魚雷。新式潛艇的代表有688攻擊潛艇（688 attack sub），紅色風暴（Red Storm Rising）等。

三、車輛：

車輛的模擬系統較少且較繁複，操作方式不大一致，除了一些類似動作遊戲的運動性車輛，大多以坦克為模擬的目標。操作上大致上只有前進，後退，左右轉向而已，有些可以轉動砲塔。武裝有機槍，主砲，有些則有導向飛彈。車輛的代表有南極之狐（Arctic Fox），坦克大戰（Ml Abrams），重金屬坦克（Heavy Metal）等。

四、其他：

有一些跟前三種都不大一樣，操作方式視設計而定，例如銀河鐵衛（Starglider）。



如何玩模擬遊戲

/Y.M.J.

一聽到我的名字，相信有很多人一定會馬上聯想到RPG三個字，但事實上我也是個模擬遊戲迷，而且狂熱程度絕不下於玩 RPG。假如你要問我為什麼，我只有回答玩模擬遊戲和玩 RPG 一樣有屠殺的快感和勝利的榮耀感。好了，廢話休提，話說三年來我飛模擬遊戲的個人經驗與心得。

模擬遊戲在國內似乎僅次於 RPG 的不受歡迎遊戲，推其徵結所在，多在於儀表板太複雜，規則太多太煩，控制不易…等，以致只剩少數有心「和天一樣高」，立志成為小孤牛二世的玩家仍在螢幕前苦苦掙扎，希望能為自己留下一片天空（剩下的全給米格機和薩姆飛彈佔去了）。我僅針對這幾點，來提供一些簡易的學習方針，大致可分為下列各點：

(1)控制與顯示

玩模擬遊戲的最大課題，便是如何熟記每一個控制鍵和每處（項）螢幕上的顯示，只要這兩點能融會貫通運用自如，可說已成功了一半。

首先從操縱控制開始。剛拿到一個遊戲，第一件事就是找出所有較重要的控制鍵並熟記之。最先要背下來的是控制移動的按鍵，以及控制速度，切換武器和發射武器的按鍵。控制移動的鍵多是 ↑ ↓ ← → 四鍵，非常好記，但你得弄清楚各鍵所代表的意義才行，例如你開的是飛機，按 ↓ 鍵是使機首上昇而非下壓， ← → 是使機身傾斜迴轉而非直接水平向左右轉；在開坦克時，按 ↑ 是加速， ↓ 是減速， ← → 是迴轉……等。這些都是觀念，別人是教不來的，只有自己用心去玩去體會，等到駕輕就熟之後，玩同類型的遊戲就簡單多了。

至於速度控制和武器控制鍵，常隨遊戲不同而有所改變。最佳的訓練方式是「整體練習」，方法如下：

①先將以上提到的按鍵參照說明書背牢。

②選個最簡單、敵人最白痴的等級，練習出發、移動、切換武器和發射武器。最好有不會反擊的敵人當活靶，學習追蹤與攻擊的技巧。

③在此練習中，務必將移動的方法練得很純熟，其餘的只需牢記即可。

在整體練習中，視你玩的遊戲類別而增減訓練內容；如你開的是飛機，則你還需練習起飛（降落的技巧通常很難，可留至最後學）的技巧。當你已能隨心所欲的移動與攻擊之後，便進入下一階段。

第二階段的主要工作是記熟所有要用到的控制鍵，由於有些複雜無比的模擬遊戲按鍵衆多難以一次記全，以下我提供兩個方法供大家參考：1.將按鍵分批來記，例如：把電子反制、火球和金屬片編為一類（用於躲避），將後燃器、副翼、空氣剎車編為一類（用於控制飛行），在每次整體練習時集中練習某一類，熟記之後再去記另一類，直到全部記起來為止。2.很多按鍵都是用該按鍵功能的第一個字母來區分的，例如電子反制(E CM)，副翼(F LIP)學，若能善加利用，不但可事半功倍，更可多背許多生字。

接下來，你可以找個最簡單的任務試試，在混亂中練習如何熟練而迅速的在適當的時刻使用適當的按鍵。這種方法是最有效的，而且大多數的模擬遊戲都可以暫停，在忘記按鍵的時候緊急暫停查閱說明書印象最為深刻，多試幾次就應該可以全部運用自如了。假如你對這種練習感到害怕，也可以採用「紙上談兵」法，也就是雙眼瞪著鍵盤，然後在心裡設計一種情況，思索如何應付，而雙手立刻要在鍵盤上按下相對的按鍵。例如情況是米格機從後面偷襲，此時你必須立刻向左右壓低機頭做急迴轉，並將武器切換成空對空飛彈。假如情況繼續演變，米格機在你掉轉機首之前便發射飛彈，你便得打開電子反制開始干擾，施放金屬片和熱焰彈…等。「紙上談兵」法沒有實際操作那麼有效，但只要用心練習，也能收到成效。

除了操縱之外，另一個重要的工作就是熟悉螢幕顯示。這個比學操縱容易多了，只需記住螢幕那一處顯示什麼資料即可，螢幕顯示只有實際操作才能熟練，務需練到只要眼珠一動就能看到你想要看的顯示。

通常螢幕顯示必須優先熟記的有：高度（飛機才有）／深度（潛艇才有）、速度、方向、敵我相對位置（平面雷達或預警器)，燃料存量以及武器存量；至於各種警示燈、警告器，及抬頭顯示器／潛望鏡／主螢幕上的顯示也要儘快記熟。

(2)執行任務與戰術

身手練得差不多了之後，便可以選擇一些任務來活動筋骨，順便培養經驗。執行任務有幾點要注意的要點：

①認清任務內容是攔截、摧毀還照相、誘敵…等。依任務內容來做適當的行動調派，同時也需考慮自己攜帶的武

器彈藥能應付多少敵人。通常的判斷準則是，假如武器不足以應付太多敵人，那就最好謹慎的朝任務區前進；若敵人的數目與攻擊力都不足以對你造成威脅，那就儘管一路往前殺去。

②在任務地圖（位於說明書中或在遊戲途中出現）上查明目標的確實位置與敵人部署狀況（若有顯示的話），同時依目標的型式來選擇使用最有效的武器。尤其在玩飛行模擬遊戲時執行地面轟炸任務，最好使用導向武器，因為重型炸彈太難用了，太遠了精確度很差，但太靠近敵人又很危險，有時為了求好心切還有撞地之虞，幸好在其他類的遊戲中此種限制非常之少。

在行進路線的決定上，當然是以敵人較少的安全路線為主，除非敵人已不能傷你分毫。現在大部份的模擬遊戲都會將駕駛員的積分和獎章等存入磁片中的各冊或排行榜中，萬一只因為一時的囂張而被敵人擊毀，不但執行此次任務的心血和努力全都泡湯，搞不好你苦心鍛練的SUPER 駕駛員還會就此入土為安。

一般的原則是：　在彈藥充足的情形下才發動任務外的攻擊，除了妨礙你執行任務的敵人外，只攻擊落單或分散甚遠，無法集結開火的敵軍。

③攻擊與防禦並重。很多人一看到敵人就像見到幾輩子的仇人一般猛攻疾打，不是根本不管後面有沒有飛彈跟來，就是顧得了攻擊顧不了閃躲。事實上，要在模擬遊戲中攻守俱佳實非易事，因為在攻擊時常須聚精會神的瞄準追蹤，攻擊後還要確定是否擊中，因此在緊急時刻當機立斷做出正確的取捨是非常重要的。一般來說，敵人在背後還不一定會造成損傷，但是若有飛彈來襲，務必放棄眼前的目標立刻閃躲並反制。需知在所有的模擬遊戲中你都是隻身攻入敵境，一旦被”K”到一枚飛彈，完成任務的希望就少了一分；一切需以生存為前提。否則，就算是隱形度最高的 F—19 ，也可能一下子就被擊落（駕駛員太爛了）。

④在抵達任務區時，立刻以最快的速度辦完該辦的事然後返航。有一件挺有趣的事，那就是主要目標附近的敵人兵力不一定很強大，大概是情報工作做得很好吧！攻擊性的任務最容易完成，因為只管猛轟即可，若有什麼護航、攔截等任務，那就比較頭大，有時候不是被你保護的機（艦）一下子就被打爛了，是攻擊目標一會兒就溜得無影無踪。這類的任務由於種類繁多各自相異，無法一一介紹，只有請各位自己多加琢磨了。

⑤即使任務失敗了，也別難過，沒有人能一下子就在天空中囂張，在任務中汲取經驗才是重點，例如你是否已經體會到控制鍵按多久，機身就會做多大的轉變（這點對飛行模擬遊戲尤其重要）？你是否已經了解到敵我接近時，敵機會做何種的閃避動作？你是否已經牢記各種武器的有效射程，最佳使用時機、對象，以及攜帶的調配方式？這一切不是說明書能教你的，必須自己常玩常飛，自己用心去體會，能了然於胸。當這一切你都能駕輕就熟時，你必也已是個傲嘯長空、不可一世的模擬高手，願你的努力能使這一天早日來臨！

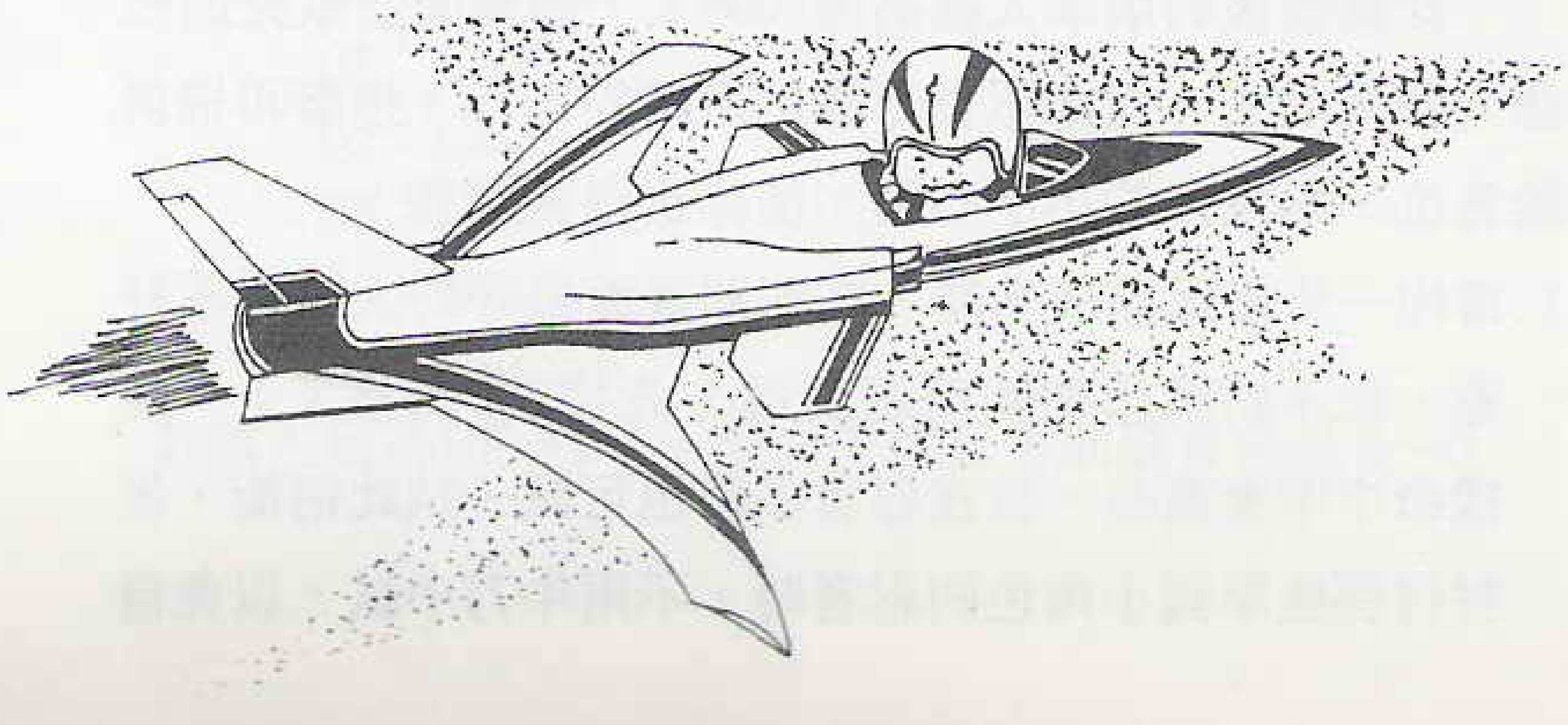
(3)軍事常識

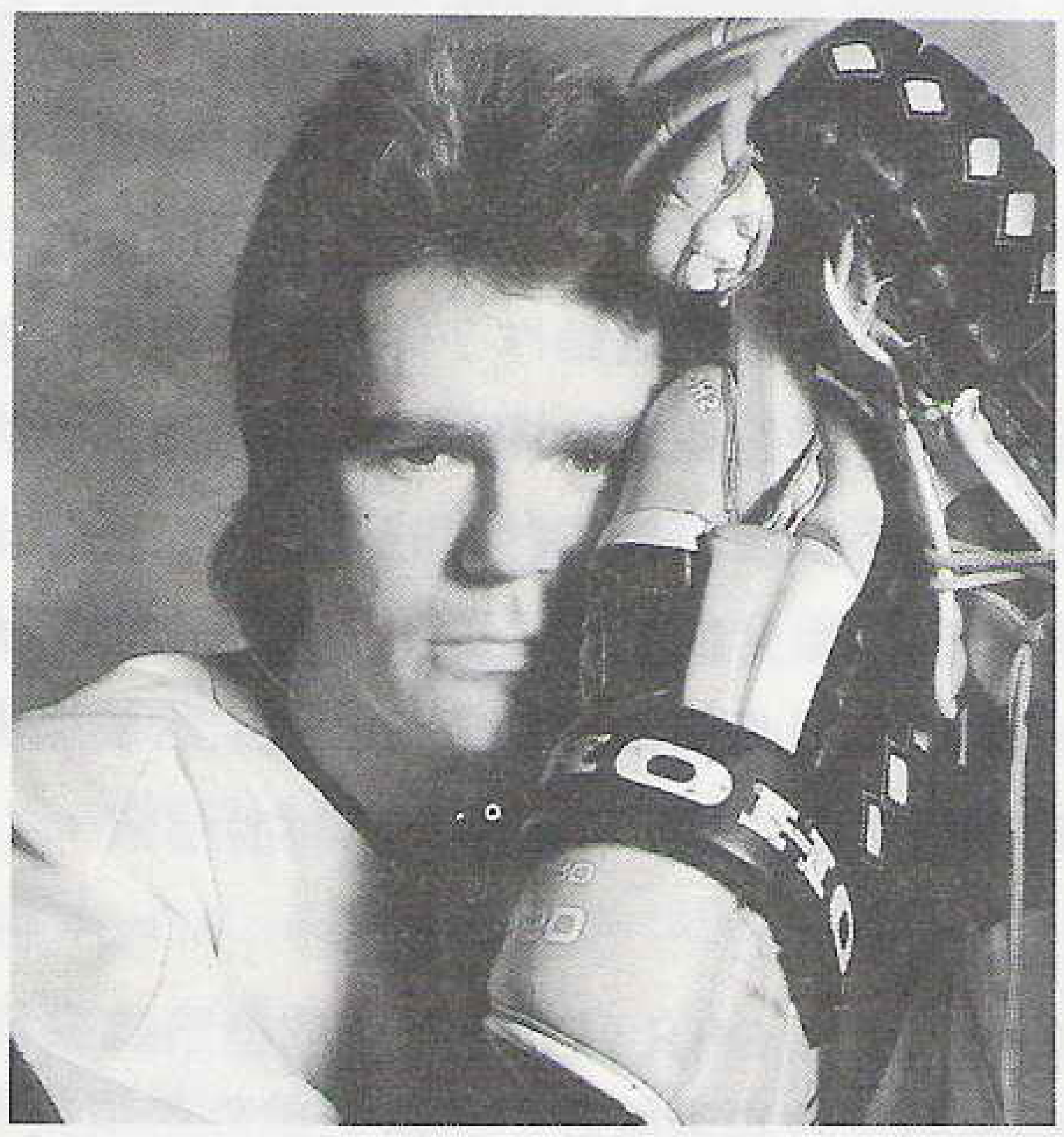
大部份寫得比較真實嚴謹的模擬遊戲都是模擬現在著名的戰機或船艦，在遊戲中出現的敵人和使用的兵器莫不是現今世界各國所使用的武器，因此若有詳盡的軍事武器常識，在玩模擬遊戲時會事半功倍，而且玩遊戲的樂趣倍增。

舉例來說，在飛「悍衛雄鷹」時，對米格21有研究的人一定會知道米格21的運動性高，電子反制能力卻低，因此用飛彈攻擊比較可靠，而且它的噴氣口大，若向其尾部發射響尾蛇飛彈，即使是 AIM—9J 也相當有效，不必擔心 9L 太少。如此，若你對軍用飛機、船艦、車輛等認識較深（尤其是蘇聯兵器，幾乎都是敵人），一旦遇見，便可依其優弱點來進行攻擊，必定馬到成功。

如果你是個軍事迷，必定希望能駕著自己心愛的 F—16、F—18 飛上藍天，和十惡不赦的米格來場空中的決鬥；而若你已是個模擬遊戲迷，你必能威震鄰邦，進出北亞，若你還未接觸過模擬遊戲，趕快加入這個充滿朝氣的陣營，保證讓你心願得償，玩得日夜不分，少寢不食，形容枯槁…（對不起，說得太誇張了！）

以上就是我三年來玩模擬遊戲的經驗，希望各位高手不吝賜教。告訴各位一個小秘密，我心目中的最佳模擬遊戲是「噴射戰鬥機」（Jet　fighter）。啊！米格二十九又來了，今天心情不壞，送你們幾顆鳳凰飛彈吃吃，我去也！





龍之忍者人數修改篇

/陳溫誠

“龍之忍者”是繼“雙截龍”以及“快打旋風”後，又一從大型電玩改良至PC的武打動作遊戲，相較起來可說是毫不遜色，但其難度比前二者高，所以想用三個人從龍之忍者手中救出遭綁架的總統，簡直是千年神話。

在軟體世界雜誌第三期的龍之天地單元中，曾刊載一篇“龍之忍者無敵過關法”，原以為這下有得奮鬥了，於是照著文上的提示緊按著鍵盤上的“Z”、“X”鍵，奇怪的事發生了，為什麽我的人照樣死呢？經再三仔細研讀文章後，忽然發現“搖桿”二字，看了鼻血都快噴出來，難到用鍵盤的玩家就這樣乾瞪眼嗎？

其實不然，我們可以依照下列步驟來修改人數：

1.將PROGRAM. Disk放入磁碟機中。
2.在PC Tools下選擇File View／Edit之功能，讀取STARTUP. PRG檔。
3.進入編輯畫面後，按F2輸入第43 Sector。
4.將游標移至表一畫線的地方，將線上的值修改成表二的值。
5.按F5儲存。

此修改後的版本人數高達4095人，而畫面上原先的三個人頭會消失，但卻不會影響到遊戲的進行。接著再提供給各位一點本人的小小心得，使你玩得更順些！

1.當你一步步邁向成功時，在每關後面把守的大將都不好惹，您不妨跳起來使用迴旋踢（先按Z接著按X），這樣命中率會高些，故在忍者多時也可試一試此招術，但對付那些單獨小角色的忍者時，不用牛刀小試，以免自己被轉得眼花瞭亂又浪費時間。
2.對付野狗時，不妨採用低姿態的掃腿功夫。
3.若想先目睹各關的風景時，可將磁片上的LEVELI及LEVEL2…等檔名後的數字修改一下，而後程式就依檔名後的1、2、3…數字順序執行，所以最先的四關須儲在Program Disk中，其餘則存於Data Dosk中。或許您想借此法一下子就到最後一關，打敗龍之忍者而結束整個遊戲，您可試看看，當你打贏後又回到…。（註：第七關工廠是由LEVEL7（工廠一樓）及LEVEL8（工廠二樓）所組合而成的。）

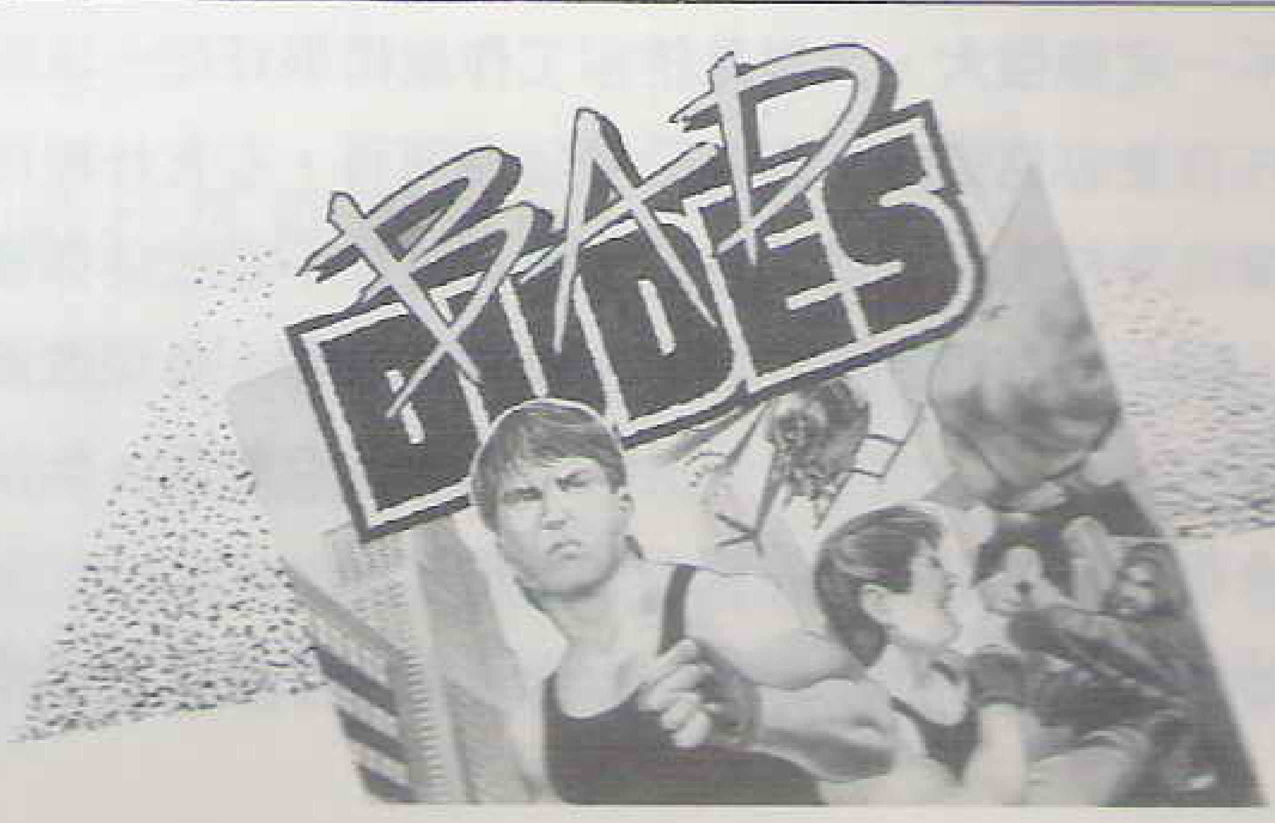
說到這裡，我想您應該可以完成任務了，但唯一會令你失望的是根本看不到總統的盧山真面目，只是螢幕中出現三、四行英文字後又從第一關開始，可是我們不能否認這套軟體值得一玩。

表一

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol Label=None
-----------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=A:\*.*
File=STARTUP.PRG    Relative sector 0000043, Clust 00034, Disk Abs Sec

Displacement ------------------ Hex codes--------------------    ASCII value
0256(0100)  2E 00 F7 E2 8B D8 8B 87 41 2C 48 3B C6 7F DE 5D
0272(0110)  5E CB 56 55 8B EC 8B 76 08 8B C6 BA 2E 00 F7 E2
0288(0120)  8B D8 83 BF 43 2C 00 74 28 33 C0 50 8B C6 BA 2E
0304(0130)  00 F7 E2 8B D8 8B 87 41 2C 48 50 56 0E E8 73 FF
0320(0140)  8B E5 8B C6 BA 2E 00 F7 E2 8B D8 C7 87 43 2C 00
0336(0150)  00 5D 5E CB 56 55 8B EC 83 7E 08 03 75 1E 8B 76
0352(0160)  0A D1 E6 D1 E6 83 C6 0A FF 76 0C 8B 8C 00 50 56
0368(0170)  B8 09 00 50 0E E8 C6 FC 8B E5 EB 28 8B 76 0A D1
0384(0180)  E6 D1 E6 56 83 7E 08 00 74 05 B8 36 00 EB 03 B8
0400(0190)  0C 00 5E 03 F0 FF 76 0C B8 A0 00 50 56 B8 09 00
0416(01A0)  50 0E E8 99 FC 8B E5 5D 5E CB 56 57 55 8B EC 8B
0432(01B0)  7E 0A 83 FF 03 75 22 33 F6 EB 0D B8 01 00 50 56
0448(01C0)  57 0E E8 8F FF 8B E5 46 C4 1E F7 3E 26 8B 87 85
0464(01D0)  00 D1 F8 3B C6 7F E4 EB 27 33 F6 EB 0D B8 01 00
0480(01E0)  50 56 57 0E E8 6D FF 8B E5 46 8B C7 BA 2E 00 F7
0496(01F0)  E2 8B D8 C4 9F 39 2C 26 8B 87 85 00 3B C6 7F DD

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num
```

表二

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol Label=None
-----------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=A:\*.*
File=STARTUP.PRG    Relative sector 0000043, Clust 00034, Disk Abs Sec

Displacement ------------------ Hex codes--------------------    ASCII value
0256(0100)  2E 00 F7 E2 8B D8 BB FF 7F 89 87 41 2C 7F DE 5D
0272(0110)  5E CB 56 55 8B EC 8B 76 08 8B C6 BA 2E 00 F7 E2
0288(0120)  8B D8 83 BF 43 2C 00 74 28 33 C0 50 8B C6 BA 2E
0304(0130)  00 F7 E2 8B D8 8B 87 41 2C 48 50 56 0E E8 73 FF
0320(0140)  8B E5 8B C6 BA 2E 00 F7 E2 8B D8 C7 87 43 2C 00
0336(0150)  00 5D 5E CB 56 55 8B EC 83 7E 08 03 75 1E 8B 76
0352(0160)  0A D1 E6 D1 E6 83 C6 0A FF 76 0C 8B 8C 00 50 56
0368(0170)  B8 09 00 50 0E E8 C6 FC 8B E5 EB 28 8B 76 0A D1
0384(0180)  E6 D1 E6 56 83 7E 08 00 74 05 B8 36 00 EB 03 B8
0400(0190)  0C 00 5E 03 F0 FF 76 0C B8 A0 00 50 56 B8 09 00
0416(01A0)  50 0E E8 99 FC 8B E5 5D 5E CB 56 57 55 8B EC 8B
0432(01B0)  7E 0A 83 FF 03 75 22 33 F6 EB 0D B8 01 00 50 56
0448(01C0)  57 0E E8 8F FF 8B E5 46 C4 1E F7 3E 26 8B 87 85
0464(01D0)  00 D1 F8 3B C6 7F E4 EB 27 33 F6 EB 0D B8 01 00
0480(01E0)  50 56 57 0E E8 6D FF 8B E5 46 8B C7 BA 2E 00 F7
0496(01F0)  E2 8B D8 C4 9F 39 2C 26 8B 87 85 00 3B C6 7F DD

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num
```



「幽城寶藏」人物修改篇

/魏宇明

「幽城寶藏」一本遊戲不但結合「光芒之池」的複雜性，而且更增加了「長槍英雄」中畫面的流暢性。它不會像光芒之池中使你無法忍受的「慢」，而且本遊戲更增加了許多的「花樣」，如競技場、射擊場…等。不可否認的，它實在是一個非常傑出的好遊戲。

但是，由於它的主角一也就是你，是單槍匹馬，在一整個遊戲中，除了雇用幾個「NPC」之外，就要靠你的能力了。相信你玩第一次時，一定會發現一件事一你的等級在第5級（你只做一種職業時）或是第4級，有時還「高」達第6級，有幾佰塊錢。別高興的太早，你一玩之後，你一定也會發現一物價實在高的驚人；不是錢沒兩三下就花光了，就是沒兩三下就中毒身亡了，更慘的，就是在「衆目睽睽」之下，死在競技場。各位，拿出您的「PC-Tools」，幫助「自己」一下吧！

步驟1：如果你第一次玩「龍與地下城」，請先看說明書第12頁，先創造你的人物吧！

步驟2：進入「PC-Tools」系統，放入資料片，並進入你所儲存之人物檔。*（你的人物名字若為 Drawfwirror，則檔名為 DRAWFWIR.HIL）

步驟3：請依照附表一修改之。

步驟4：修改完畢後，請儲存之（按F5）

如此，你就擁有了一個相當不錯的「勇士」了。但請各位能注意下列幾點：

(1)生命點數，不要在（FF）$_{16}$的情況下而去休息，否則生命會降至5點。因此修改時，各位不妨改少一點，如（64）$_{16}$…等。

(2)法師、牧師、武士、小偷等不同職業，要是選單項職業時（在創造人物時），那就請你只改相對應的值。若是三項職業，則就只要改相對應的三項職業即可。

(3)若是你將屬性值全改成（FF）$_{16}$時，則在螢幕在下角中的Int、Dex、Cha 的值只呈現25，不要擔心，那只是被蓋掉而已。

(4)若你將藥品數改成（FF）$_{16}$，則當你雇用了某個人（如小偷），則在藥品數邊會多出一個圖形，那你的藥品數中第3位數字會被蓋掉，但值仍然不變。

(5)給你一個良心上的建議，鑰匙不妨多改一些，對你會很有幫助。注意：若你在開鎖時，選（你是 Thief 時才有）Pick 項，當你用你的鑰匙開到一半，千萬不要按「Z」鍵（使用鑰匙環），否則，插在其中之鑰匙會折斷。

(6)最好選擇多重職業的人物，這樣可以省掉很多麻煩。

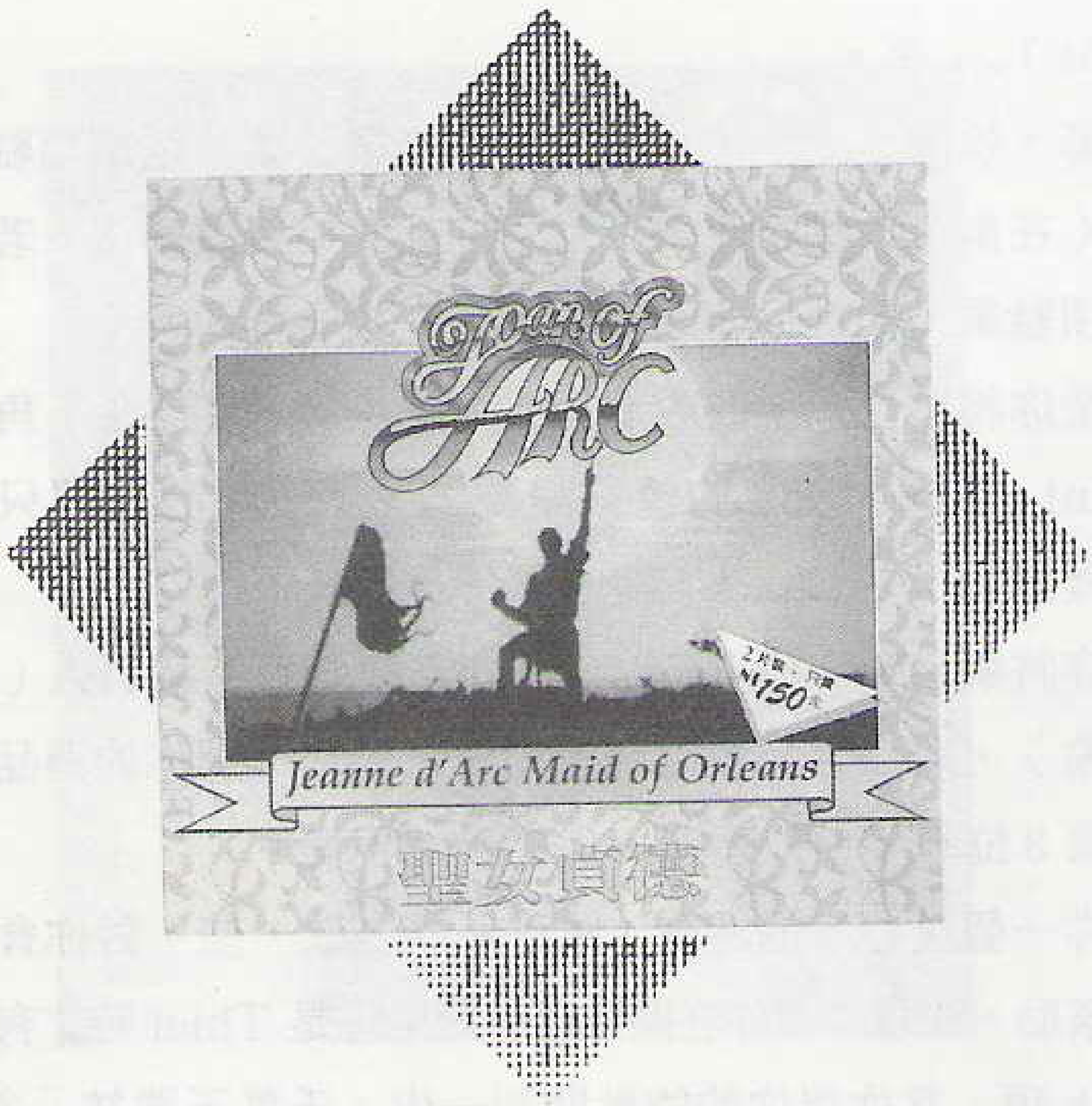
（例如：單項小偷就不能進入戰士公會，武士也不能進入魔法師公會）。

〈第0磁區〉

位址	意義	填入值
$20	力量	00～FF
$22	智慧	00～FF
$23	睿智	00～FF
$24	敏捷度	00～FF
$25	體質	00～FF
$26	魅力	00～FF
$30	年齡	00～FF
$32、33	生命	00～FF
$45	種族	00～05
$40、41	金錢	00～FF
$46、47、48	經驗點數	00～FF
$135	鑰匙數	00～FF
$136	藥品數	00～FF
$183	牧師等級	00～FF
$184	魔法師等級	00～FF
$185	武士等級	00～FF
$186	小偷等級	00～FF

〈註 I〉 00：Drawf
01：ELF
02：Gomne
03：Half-ELF
04：Halfing
05：Human

* 若填入值為FF～FA，請勿去休息否則值會降至5～0



「聖女貞德」修改篇

/魏宇明

你是否和我一樣，不眠不休的和「煩人」的英軍作戰，但是卻老是功敗垂成？還是被那「空虛」的國庫限制住而老是「少了一點點」幫助？不可否認的，本遊戲的「數字」（例如：所收的稅…等），好像還不少，但是花起來，卻又不夠用。

不要擔心，拿出你的「PC-Tools」吧！

步驟1：請先進入本遊戲，並儲存之。

步驟2：重新啟動你的電腦，進入「PC-Tools」系統。

步驟3：放入你的遊戲儲存片，進入「PARTIE.COU」檔。

步驟4：修改方法〈如附表 I〉。此為修改你的軍隊數目。

磁區	位　　址	意　　　義	修　改　值
0	$04、05	弓射手（Archers）	最大值 00～FF（FF=255）
	$06、07	騎兵隊（Cavalry）	00～FF、FF
	$08、09	群　集（Troops）	00～FF、FF
	$10	砲　塔（Bombards）	00～FF、FF
3	$386,387,388	國　庫（Tresor Royal）	00～FF、00～FF 00～FF

步驟5：修改完後記得按 F5 ，存起來。

（＊修改後實際數量為＄（05）×256＋（＄04）；也就是說，你改（FF FF），則你的弓射手數目為65535。）

＊你的國庫在修改後也有1千6百萬左右。

但在進入遊戲之前，請先看看我的幾個小建議。

（i）若你發覺進入遊戲後，很容易當機（尤其為XT/ 4.77Mz）之情況，請先試試用DOS 2.××的版本開機。

（ii）若是你的軍隊全改成（65535）₁₀，的大軍隊，雖然很強大，但是在較慢的機器下，也許會造成當機，或速度減慢之現象。所以我希望各位，改的「適量」就好。

（iii）你在攻城時，和敵人一對一單挑時，千萬小心，一來不要被箭射中，二來不要失敗，否則…。

在攻城時，我曾試過用三種方法砍敵人，我發現，似乎用「頭部攻擊」（ 8↑ ＋空白鍵），攻進去的機會較大，各位不妨試試，（iv）在野外遭遇時，先不要移動任何軍隊，而先叫你的弓箭手們先射箭，如此，你一定可以不費很多的「力氣」，就可消滅對方大半的軍力。（尤其修改後的弓箭手，你會發現…太厲害了）。大軍力的好處，在敵人攻城時，你也可發現到。（v）假如你捉到幾個敗將，勸你先斬了他，否則，他一定會逃脫了。若你覺得看一些敵人不順眼，不妨派人去殺掉他，或是把敵人捉來「砍頭」—對於屢次被他欺侮的你，你一定會「喜歡」這個畫面的。

〈附表 I〉

```
-----------------------------File View/Edit Service--------------------
Path=A:\*.*
File=PARTIE.COU      Relative sector 00000, Clust 00070, Disk Abs Sec 00148
                          弓箭手   騎兵  陸軍 砲手
Displacement ------------------- Hex codes-------------------   ASCII value
 0000(0000)   01 00 06 06 46 05 5E 01 FC 08 04 00 01 07 09 00
 0016(0010)   B1 00 60 00 01 01 13 13 B8 0B F4 01 94 11 0A 00
 0032(0020)   14 00 00 00 B2 00 47 00 01 01 12 0D 56 13 26 02
 0048(0030)   19 19 0F 00 13 00 00 00 8B 00 98 00 01 01 09 10
 0064(0040)   54 0B 7C 01 BF 0E 0F 00 0D 00 00 00 94 00 49 00
 0080(0050)   01 02 08 08 D0 07 7C 01 50 0A 05 00 0C 00 00 00
 0096(0060)   6C 00 4C 00 01 04 07 0B D8 0E B8 01 3D 13 19 00
 0112(0070)   0F 00 00 00 CB 00 16 00 00 00 00 FF 00 00 00 00
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF
 0144(0090)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)   00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)   00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)   00 00 00 00 00 00 00 00 08 4C 01 00 05 00 7C 15
 0208(00D0)   F4 1A 05 00 00 09 3D 00 01 7C 20 4E 00 00 02 00
 0224(00E0)   B0 04 A4 06 14 00 40 42 0F 00 01 1D 98 3A 00 00
 0240(00F0)   02 00 84 03 14 05 0F 00 40 42 0F 00 01 16 10 27

Home=beg of file/disk   End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

（附表 I）

1/3世紀時間

從台語歌謠寶庫到舞曲王國
我們走過台灣流行音樂的每個階段

沒有獨領風騷的激越
沒有迷戀曾經顯赫的虛名
只有一份對音樂執著不變的心，一幌三十多年……
從出版發行台灣第一張唱片開始
亞洲唱片——
主導五〇、六〇年代台灣歌謠的流行
推動七〇年代南台灣校園民歌的風潮
創造八〇年代台灣舞曲王國的奇蹟
今天，我們開始奔馳
朝著音樂國際化、音樂專業化的目標
將呈現更多、更好的音樂給您

ASIA RECORDS

這個世界變化快.

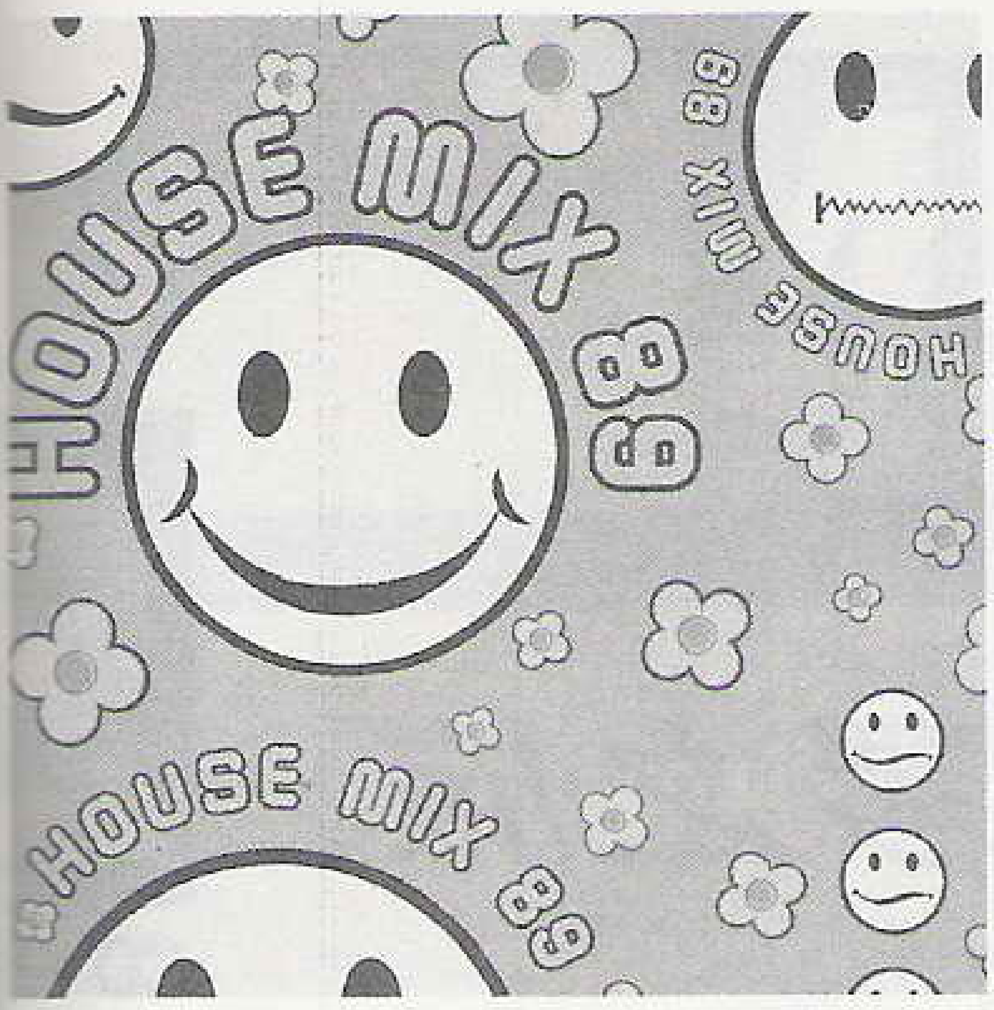
眞的就
當我們還沒能全心投入新
另一波新銳狂潮又淹没
所以，創造流行才是你我追求
在舞曲的
亞洲唱片最能表現這
當彈、跳、扭、擺的肢
與音樂的節奏融爲
您最能體會這種不同

年輕的歲月，像是彩色的夢；
總以為執著於自我的追求，是一種完美的境界，
但是，變幻莫測的世界，
總是不經意的傷害著純摯的心，

後來，有一種音樂成為療傷止痛的唯一，
他帶動著肢體向無限制的空間伸展，
很狂野，但絕對眞實，

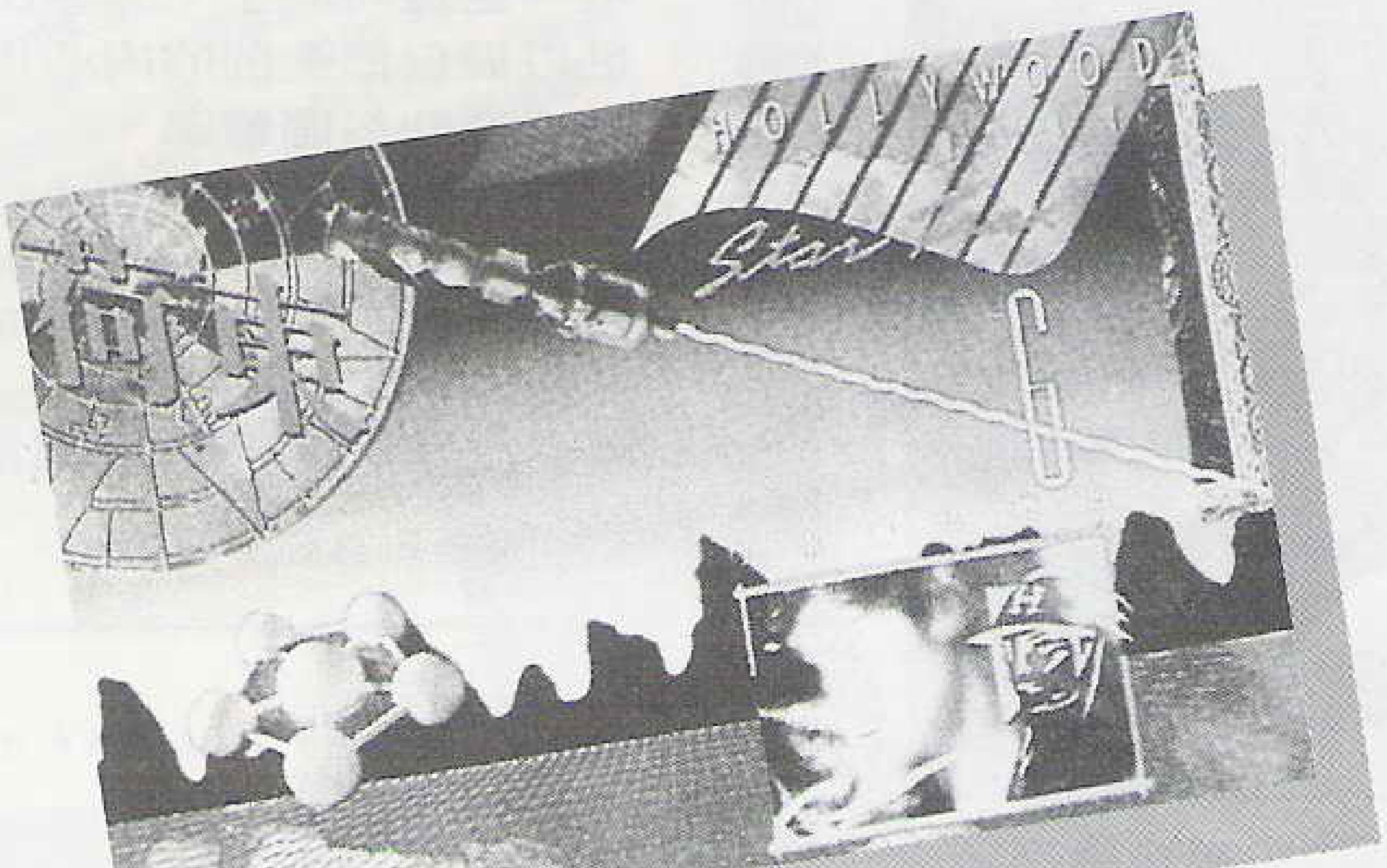
亞洲唱片執著於舞曲的表現，
將成為年輕人自我追求過程中不變的認同，

〝舞曲王國在亞洲〞，是眞實的夢！



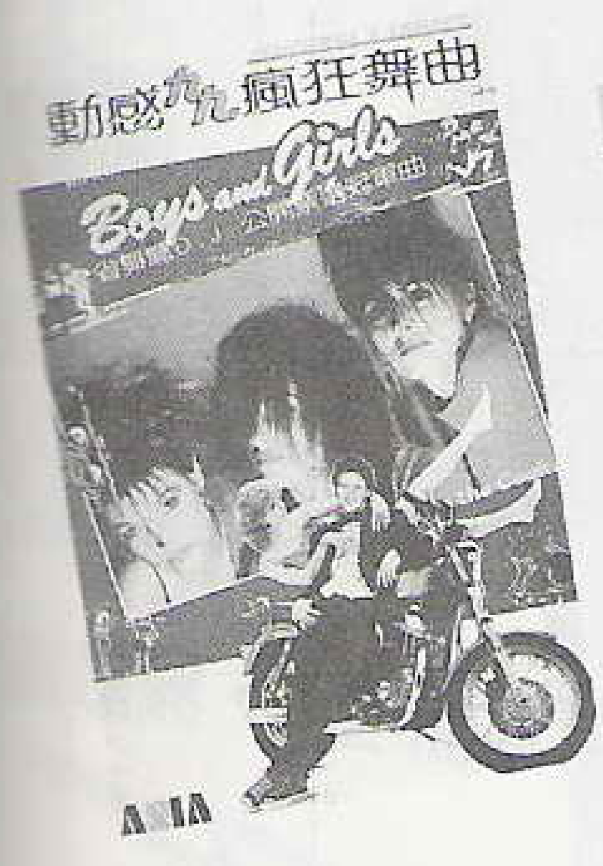
HOUSE MIX 89

HOUSE MUSIC是一種趣味十足又極具吸引力的音樂，
現已席捲世界樂壇，
它脫離了流行音樂的狹窄範圍，
充份發揮了音樂的彈性與內涵，
亞洲唱片為提昇台灣舞曲層次，
特重金引進，與世界同步熱潮發行。



在年輕、狂熱的日子裡，荷東6將給您一種新而自我的感覺，它是亞洲唱片繼 HOUSE MIX 之後，又一舞曲巨獻！

重鎚出擊！風雲變色！



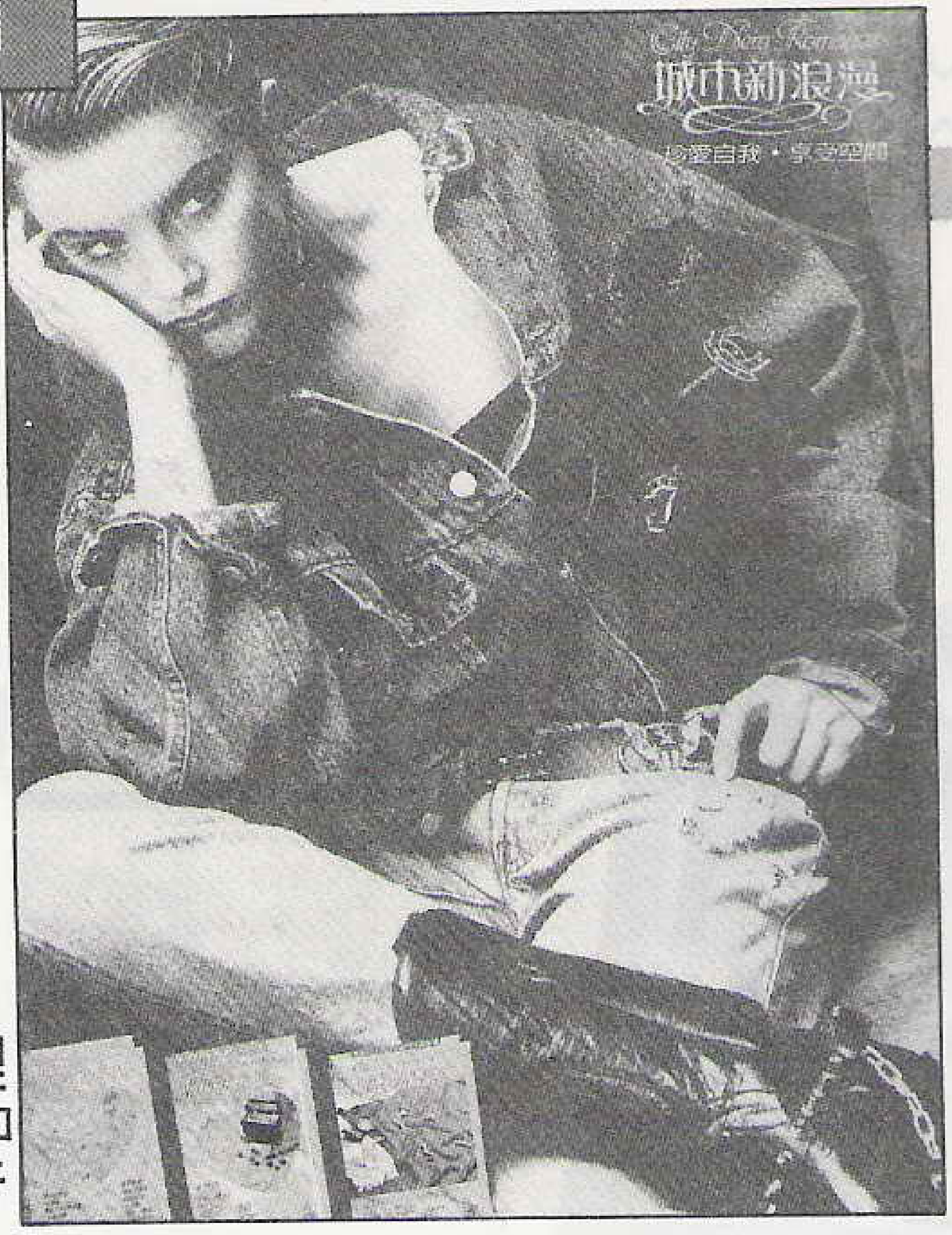
Heartbeat 99 Dance
動感九九瘋狂舞曲

從近乎抓狂的動感風格設計，
到絕對瘋狂的青春燦爛火花，
在在表現出亞洲唱片熱門舞曲
的精闢詮釋。

動感九九！瘋狂流行！

精華音樂

1 City New Romance 城市新浪漫



亞洲代理

鄭重發行

在灰色的都市叢林裡，心靈的慰藉總是迫切，該有一束綠意；該有一股清流，在不變的生活中擁有緬懷往昔的空間！
中國流行名曲新編演奏專輯，`城市新浪漫 1、2、3輯 CD，卡帶正式推出！

陳玉立鋼琴之旅

他很少説話——陳玉立
用一雙靈巧的手，彈弄出悠美的聲音，
足以表白他全部的內心世界，
而滑過的每個琴鍵，
都是音樂精品！

- 驛動的心
- 橄欖樹(民歌篇)
- 我很醜，可是我很溫柔

亞洲唱片

3 PLEASE DON'T GO 幻想空間合唱團

他們不期望成爲偶像，因爲定型的結果將成爲無法掙脱的枷鎖。他們不想告訴你那歷經人世滄桑後的眞情與無奈！

PLEASE DON'T GO中翻英歌曲旋律優美，直沁人心，是炎炎夏日的第一劑清涼！

4

〔中翻英〕
冠軍歌選(1)

這是一種趨勢，也是一種流行……
不一樣的感受，却是絕對全新的意境
中翻英歌曲以截然不同的詮釋手法，主導著市場的脈動
爲了確立這一股新音樂的風格典範，我們審愼的選曲
並以嶄新的編曲和一次又一次的編排修正
再經由專業歌者感性的詮釋，創造出此張風格獨特的專輯！
同時，你可在世界各角落，找到他的駐足點
中翻英冠軍歌選
給您不一樣的音樂感受！

流行45民歌熱唱

5

10年前，民歌的崛起激起了國內音樂的自覺，
爲今日音樂創作熱潮建築了穩固的基礎。
亞洲唱片是南台灣唯一身逢潮流的製作公司，
當民歌逐漸走向流行化時，我們獨具慧眼，
將民歌串聯製作，創造民歌熱唱的新風貌。

民歌熱唱5
即將推出

他是一首歌名
他是一張唱片的主題
他是音樂也是文學
歷經了一年詞曲創作
有悠揚的抒情
也有激亢的搖滾

敬請密切注意他的

聽説10月４日

989

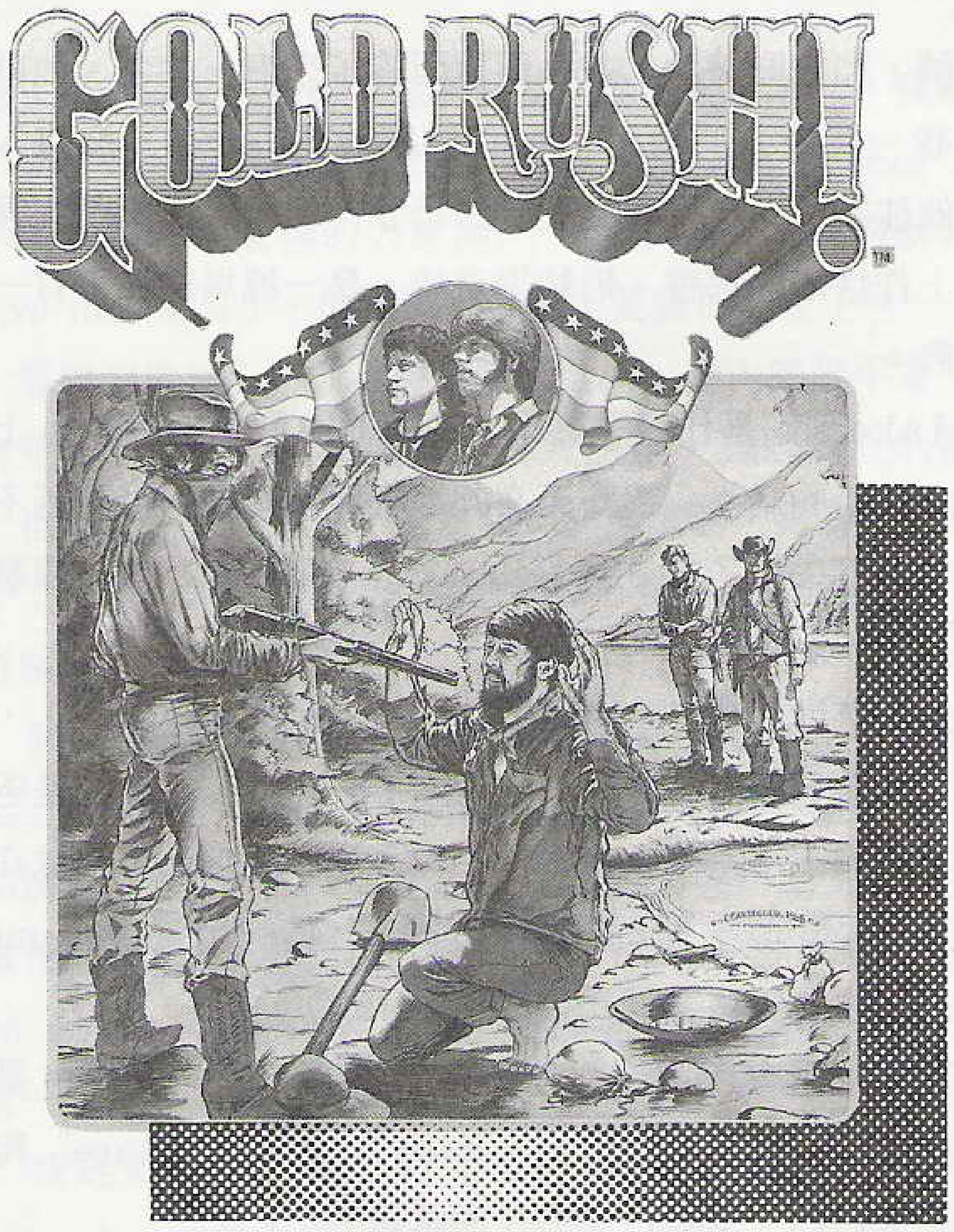
台灣

10月4日
出片

1989 - 台灣

ASIA RECORDS

亞洲音樂・震動人心



淘金記—傑羅·威爾生成爲富翁的經過

/李莉莉

5月1日

今天真是奇特的日子！本來我只是在上班途中，順便經過郵局，進去看看有沒有信（走至櫃台，ring bell, get letter），卻意外發現十一年來不知下落的哥哥Jake寄了一封信來。我興奮地看看信封，上面並沒有發信地址，只隱約從郵戳看出是從Sutter′s Fort寄來的（look letter, look postmark），打開信，卻發現內容無關痛癢，只是叫我趕緊去找他（open letter, read letter）。再仔細看，信中大寫的字連起來，居然是"Great Find in American River"，我把郵票撕開（get stamp），發現郵票之下有好幾片金箔！顯然Jake在西部淘金有大斬獲了。

我決定回家考慮一番，向東走到市立公園的亭子，在亭子地板的裂縫中找到一枚金幣（look crack, get gold coin）。這是一個好兆頭！於是我下定決心要到西部闖一闖。

回到家（用use key將大門及房門打開），家裡自從父母過世後，也沒有什麼好帶走的，我只拿了一張家族相片和存摺（look album, get photo，走到書桌前close top, get statement），便離開了。看了看存摺（read statement，注意ACCOUNT NU MBER），只有兩百元，怎麼足夠應付旅程所需呢？一咬牙，我在房子前貼上出讓招貼，把房子賣了（sell house）。

看看一時之間大概還沒有買主，鄰居又告訴我港邊的倉庫有張招貼，我便向倉庫走去。途經銀行，我便進去把兩佰元提出（走到提款窗口，Withdraw，再告訴職員帳號，帳號可從bank statement或詢問Mr. Quail得知）。倉庫裡有一張招貼（read poster），上面寫著經巴拿馬或合恩岬的船票可在Leonard處購得…那不就是我的鄰居嗎？走出倉庫，和停靠港口的船員交談，得知船馬上就要開了，我連忙回家。

在家門口碰到一位來購屋的先生，他願出750元買下房子，時間匆促，我也懶得討價還價，乾脆地成交。

（以下遭遇是選擇合恩岬路程，如想坐驛馬車或是經巴拿馬運河，則參考文末附錄）。

到鄰居門口站了一下，Leonard先生便出來了。我買了一張經合恩岬的船票（buy ticket, 選擇Cape Horn, pay），淘金之行便定案了。

臨走之前還有那些事要交待呢？我先到市立公園中的花圃拔了一束花（get flower），再到墓園獻花給去世的父母（父母的墓可由read tombstone找到，注意一下父親的名字是Marshall Wilson, put flower），希望他們能保佑我一路平安。接下來便到報社，向老闆辭職（走到老闆面前（左下角），resign），總不能一走了之吧？再上樓到我的書桌前（右下角），看一遍有關Jake的剪報（read clipping），報上說他自一場不公平的審判中出走，或許便是他隱姓埋名，行事如此神祕的主因吧！

聽說船上生活很需要水果蔬菜等食物來調劑，於是我趕緊到雜貨店買了一箱柳橙（buy fruit）帶上船。

看看時間差不多了，我便向港口走去，一路上對美麗的家鄉投下最後一瞥。走上船，把船票遞給船員（give ticket）不用等時間到就可以先給票，船慢慢地起動，再見啦！Brooklyn！

＊注意：請務必在適當的日期才拿東西

5月2日

船上的人都很和善，伙食也很好，蔚藍的海洋十分美麗。我在甲板上透透氣，和每個人交談（talk），有一個傢伙送了一本聖經給我。甲板上還有一隻小豬跑來跑去，很可愛。

6月3日

已經在海上航行了一個月。船上的人已逐漸熟識，幾乎每個人都有一腔淘金夢。每天在船艙裡打牌聊天，大家還組織起俱樂部來。我買的水果充分發揮了均衡營養的功效。

7月10日

在巴西的里約熱內盧停靠了一陣子，我們又繼續向南航行。天氣越來越冷，海面居然開始有浮冰出現…。船長說這是靠近南極應有的現象。甚至晝夜也開始錯亂了，一天二十四小時中，夜晚只佔了兩小時！

7月20日

天啊！我從來不知暴風雨如此可怕，陰暗的天空，冰山不斷撞擊船身。船長為了航行安全，叫我們把不必要的行李全扔了。我身上只剩下相片、信、聖經和金幣，可以說是身無分文了。我在行李艙的地上找到一根線（船右中層get string），又在引擎上發現一些金屬屑（船中中層get metal scrap）。走到船長室，平時一絲不苟的桌面有一根迴紋針（船左中層get clip）。走到上層的駕駛艙內，船長和大副正全力與風雨搏鬥。過了一天一夜，暴風雨終於停了，全船人同聲歡呼起來。（暴風雨很可能導致船沈，在此之前一定要先存下進度），如果螢幕下方有ctrl-N to next screen則船不會沈，也可以按ctrl-N加快遊戲進行速度。

8月31日

航行這麼久，大家都對海上生活起了厭倦，許多人脾氣愈來愈火爆了。這還不算糟，更糟的是伙食不夠吃了，我餓了幾天，四肢無力，有人把前幾天病死的小豬煮來吃，我便搶了一塊豬肉（船中中層桌上，get meat）。走到下層鍋爐處，看見一根棍子（本來放圓鍬處），順手拿起（get stick），再走上甲板（船左上層）（要儘快上去）。我忽然靈機一動，把在船上得來的線、金屬屑、迴紋針、棍子組合成一隻釣竿，以豬肉為餌，在船尾釣起魚來（fish）。結果釣起一條好大的魚，解除了飢荒。

10月9日

經過5個多月，我們終於抵達加州，停靠在Sacramento。這是一個相當活絡的城市，我在街上發現一家車行（要以最快速度上馬車），恰好有車經過Sutter′s Fort我便跳上了車，直奔Sutter′s Fort。（在街道右方有一建築，走進去，get on stage）

10月12日

Sutter′s Fort真是個奇怪的地方，整個城空盪盪的，據門口的警衛說，人們都去淘金了。我在城中發現一家打鐵舖，和鐵匠搭訕，並且照實回答了來處、姓名、他就告訴我一個驚人的消息：Jake已經改名James，沒有人知道他住在那兒，不過他託鐵匠給我一塊烙鐵，專門在牲畜身上作烙印的那種，形狀很奇特，是一塊馬蹄鐵下有一把鑰匙。

Jake到底是什麽意思呢？我把他的信拿出重讀，上面有句奇怪的話：「我昨天在此地埋葬了爸爸…」爸爸不是多年前就去世了嗎？剛好Sutter′s Fort城郊有一個墓園，其中一定有玄機。

走到墓地，我逐一讀著墓碑（read tombstone），讀到了一個墓碑名字是“Wilson Marshall”，恰好是爸爸名字倒過來，墓碑上還畫有一只大炮。我把信拿出放在墓碑上，發現上面的洞恰好能對上墓碑上的字（put letter,用方向鍵移動信），顯示出R21OOM。

墓碑上還有Psalm 23字樣，那是聖經上的章節。翻閱聖經（read psalm 23），其中“Green Pasture”兩個字是大寫的。但是這又有什麽意思呢？

弄不懂Jake的意思，還是先淘些金子吧！我用僅有的一枚金幣在城裡的交易商店買了一只淘金盤（buy pan, give coin），明天便啟程淘金去！

10月15日

根據Jake在信中的暗示，American River必定有奇特之處，因此我走出Sutter′s Fort，便一直向東沿著河邊走，一面在河中淘金（pan）。正當我因淘不到金而沮喪時，忽然在盤內看見少許金沙（在離Stter′s Fort東方11英里處），真是欣喜欲狂！

再向東走，河中含金量也愈來愈豐。在河邊我也不時看到一些同好；與他們聊天，聽到一個令人毛骨悚然的消息：一批兇狠的強盜正在附近樹林出沒，看來單身一人還是不要進入樹林的好。（淘金時，可在兩個含金豐富的畫面之間反覆走動，但要注意：有別的淘金者在淘金時，千萬別侵占他的地盤，否則會被吊死）。

走到Sutter′s Fort以東十七英里，便進入Coloma鎮的外圍，此鎮是由淘金者臨時搭起的，只有鋸木廠及鎮中心的旅館較為顯眼。走進旅館，我發現這家旅館名為“Green Pasture”！正是聖經上用大寫標出的字，所以墓碑上的暗碼“R21OOM”必定是“ROOM21”或“ROOM12”了。21號房門深鎖，走上樓尋找12號房，我發現有ROOM 11及ROOM 13，獨不見ROOM 12，這點相當奇怪。

我詢問櫃檯有沒有任何Jake留給我的口信（走到櫃台前，get message），結果櫃檯不但不給我回答，還要

我送一張紙條到11號房。基於「助人為快樂之本」，我答應了，就走到樓上11號房門口，先敲門（knock door），不久有個衣著襤褸的人來開門，看了我交給他的紙條（give message），他連門都沒關，便急忙地走了。

看看四周無人，我就閃入了11號房，房內陳設平常，只有壁爐上有個加農炮擺飾頗引人注意。Jake所立的墓碑上也畫有一個加農炮，於是我走到壁爐前，轉動大炮的輪子（turn wheel），不料壁爐內出現一個可容人進出的縫隙。

爬入壁爐，把壁爐關好（go in fireplace, turn wheel），我進入了隔壁的房間，這應該就是12號房子。這間房間沒有門，似乎只能從壁爐進出，房內桌上有一個磁鐵和一張Jake留給我的字條（get magnet, get note, read note），要我小心別被人跟蹤，設法找到他。地上還有一捲線，我也撿起來（get string）。

我走到窗前把窗子打開（unlatch window, open window），讓房內空氣流通，過了一會兒，一隻鴿子飛進室內的鳥籠，鴿足上綁了一個小盒，上面寫著要我放一件表明身份的信物進去，讓鴿子帶給Jake（look capsule, insert photo），我連忙把全家合照塞入，鴿子便飛走了。（速度要快）

過了一會兒，鴿子飛回，這次帶來一份郵簡，我小心地拿出郵簡（get aerogram, read aerogram）一看之下不禁火冒三丈，這個時候Jake還來和我打中啞謎，說什麼要找到他一位固執的朋友，再由那個人帶我去見他。

隔壁房門碰的一聲，有人回來了。這次我顯然不能從壁爐爬出，只好飛簷走壁一次，爬到窗台上，一路小心翼翼地爬到陽台。（climb window，向左走，小心避開其他窗口的人，或是等隔壁的人第二次外出時從壁爐出去亦可）。

10月20日

我在Coloma徹底查過了，並沒發現Jake所謂「固執的朋友」，只好又回Sutter′s Fort，一路上淘了不少黃金。

Sutter′s Fort還是老樣子，我在交易店用金子換了鏟子，燈（buy shovel, give gold, buy lantern, give gold），又在賣牲畜處買了一頭又懶又瘦的騾子（buy mule, give gold, get mule））看看手上的烙鐵，我到鐵匠處加熱烙鐵，給騾子上了烙印（heat iron, use iron），說不定Jake可因而找到我。

有了騾子，我就不怕樹林裡的強盜了。正當我走出Sutter′s Fort，忽然發現正門邊有個馬廐，以前一直不曾注意。走進馬廐，管理員檢查了我的騾子，就讓我牽著騾子進去。

馬廐中有各式各樣的騾子，我看看每頭騾子的烙印（look brand），居然發現一頭的烙印和我的騾子一模一樣！剎那之間我明白Jake所指「固執的朋友」原來就是騾子！

我把買來的騾子放開（drop mule），再牽著gake的騾子（get mule,用look brand確認騾子的烙印）走出馬廄，管理員檢查了烙印無誤，這個「偷天換日」之計便成了。（要注意是否換對）。

Jake的騾子比起我買的，簡直好太多了，我把牠牽到附近的樹林，把繩子一鬆，跟著騾子向樹林深處走去（follow mule）。

走了很久，騾子領我到了一座木屋，Jake還是音訊全無，屋內桌上有盒火柴（get match）除此以外沒什麼可注意的。

屋外前方有個臨時廁所（outhouse），成群的蒼蠅在飛來飛去。我掩著鼻子走進廁所（要在樹叢間找路進去），除了一個洞外沒有什麼特別，慢著…糞坑似乎不會挖這麼深吧？我一咬牙，決定跳下去一看究竟（jump in hole）。

好險，原來廁所只是個掩護，洞穴下居然是個礦坑。我用火柴點亮油燈（Light Lantern），慢慢的向前走。坑道底部有個鑄鐵的大門，上面有個洞，形狀與Jake給我的烙鐵一模一樣。（Look Door）

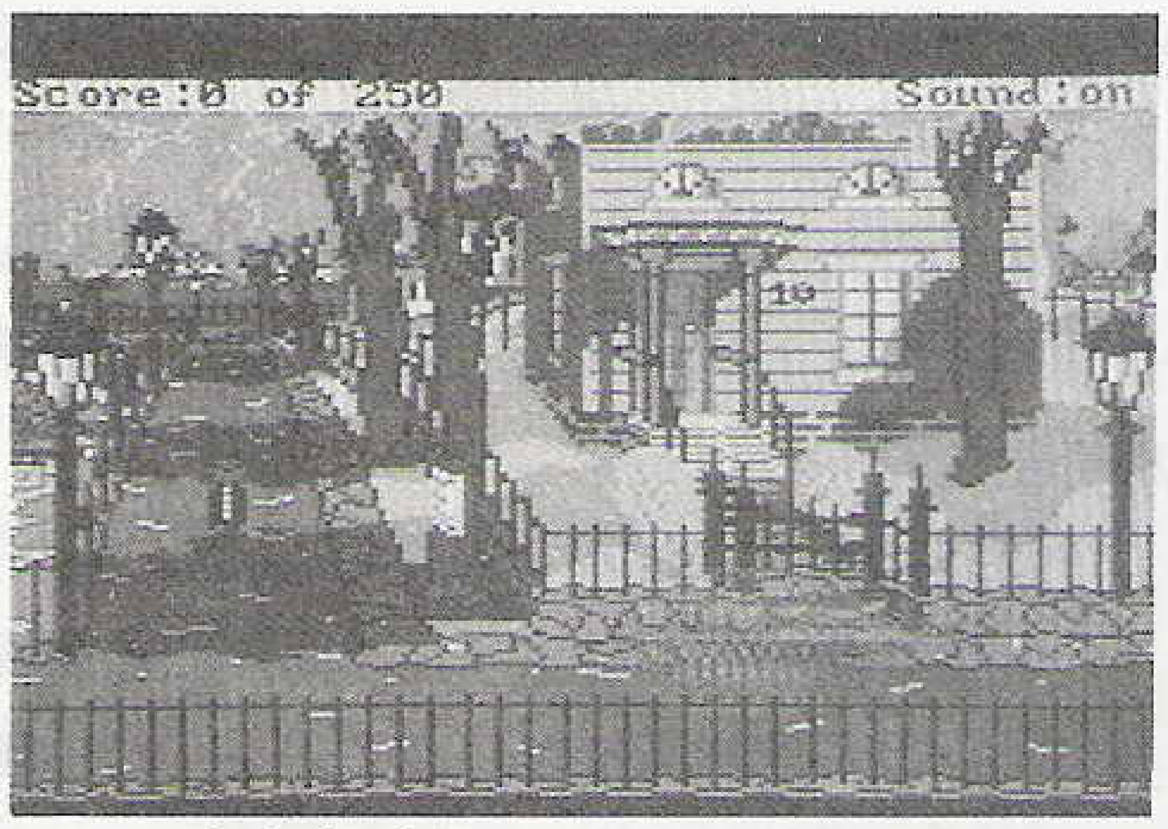
我看著洞的形狀（一個馬蹄鐵和一把鑰匙），忽然想到小時候常和Jake玩釣魚的遊戲，靈機一動，我把線綁上磁鐵，伸進洞中，再將磁鐵放低，過了很久，才聽到「嗒」的一聲。把磁鐵拿上來，上面吸了一把鐵製的鑰匙。（tie string on magnet, put magnet in hole, lower magnet, pull the string, get magnet）。

把門打開後（unlock door），我希望Jake依從要再布下什麼難題了。礦坑中的路錯綜複雜，有時地上還有洞，一不小心就會粉身碎骨，我在一條坑道底找到一把圓鍬（get pick），在礦坑壁上挖了挖（use pick），居然也發現一些金子。甚至有些金子暴露在牆上，只要伸手便可拿到。

在礦坑裡層（圖下標明＊處，也就是坑道中間處），我發現一些最近被挖過的痕跡，不斷審視牆壁（在梯上上下移動，look wall），我找到了一條隱藏的通道。一

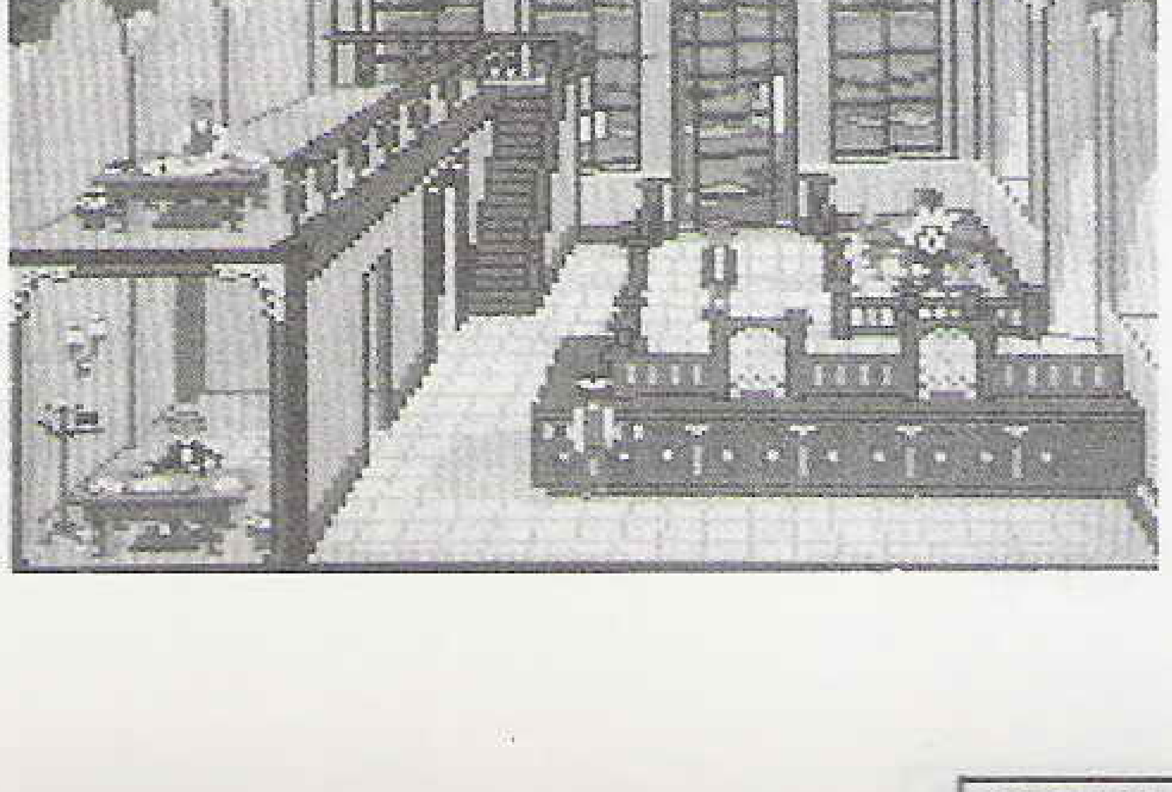
路邊挖邊走，終於在死寂中聽到挖掘的聲音，這必定是Jake！

走進Jake工作的坑道，我們都不能相信自己的眼睛，十一年不見，幾乎認不得對方了，Jake告訴我他可能發現了一個大金礦，要我和他一樣加緊工作。在Jake所立之處右方有一些金子的痕跡，我在牆上挖了挖，要挖對地方（use pick三、四次），居然出現了一個洞，耀眼的金光從洞中發出。我們屏氣凝神，爬過了這個洞（go in hole）…裡面竟然是個天然的洞穴，牆壁上處處閃現著金子，這是我一輩子夢寐以求的景象！而我也同時找到了世上唯一的親人，一切決不是在紐約朝九晚五的傑羅·威爾生所能想像的…。



為了達成前往加州的淘金夢Jerrod必須忍痛賣掉心愛的房子，在賣掉房子前，懷著依依不捨的心情進去做最後的流覽。

在Brooklyn墓場裡有許多有用的線索，在你走過銀行、報社、港邊之後，應該來此一遊。



記得要和你擦身而過的每一個人交談，至少有半數的人都有重要的訊息提供給你。（圖3）右下圖

註：⑴最好在淘金熱開始前買好票，否則價格飛漲。在五金行和雜貨店可各買三樣物品，如果在Panama路線，需在五金行買蚊帳（net），Horn Cape則在雜貨店買水果（fruit），經陸路則什麽都不必買。常用F6鍵查看時間，港口的船18分開，可不會等人。

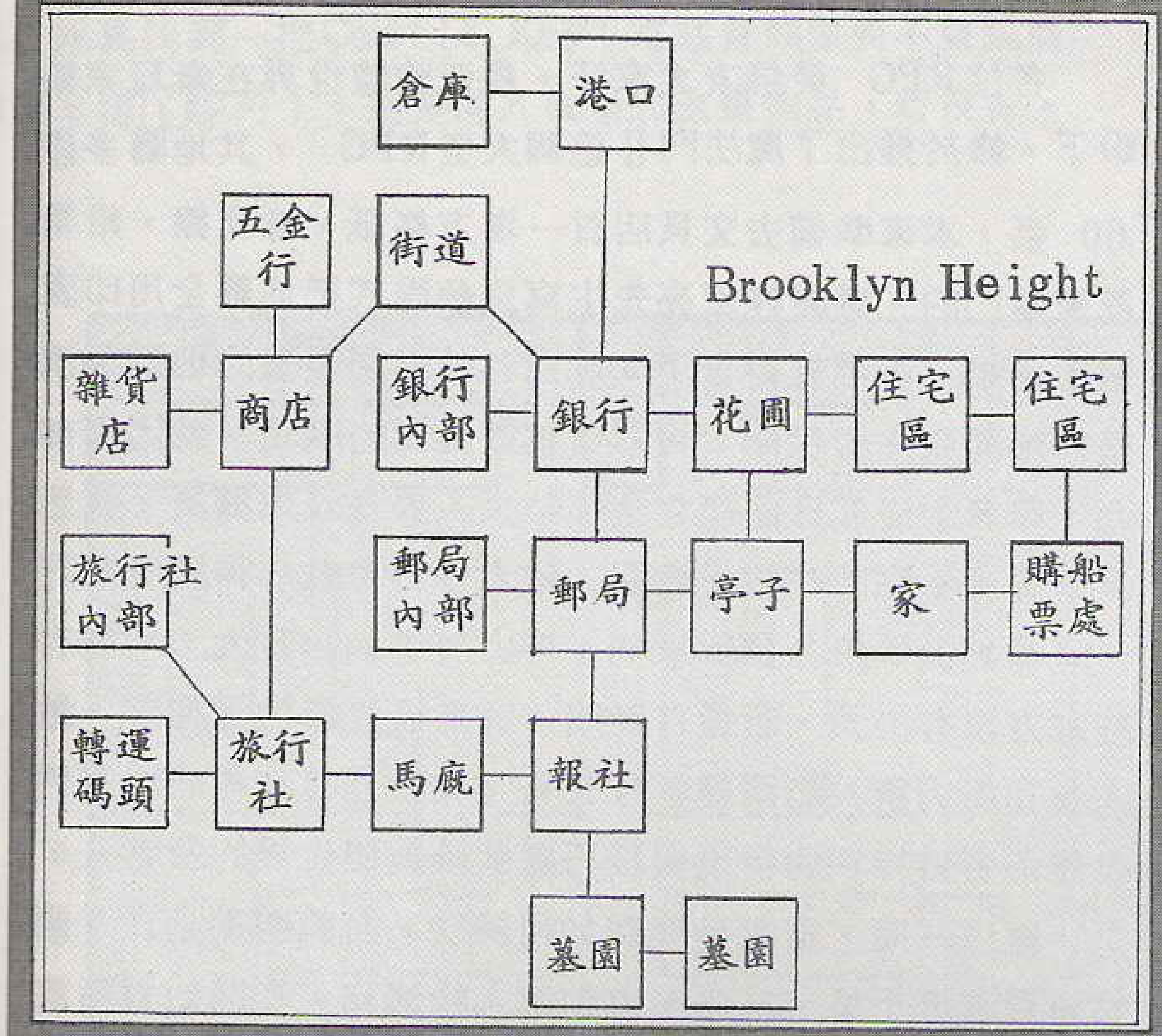
⑵不管走那條路，都要隨時存下進度，因為常有隨機的危險如瘟疫等等。

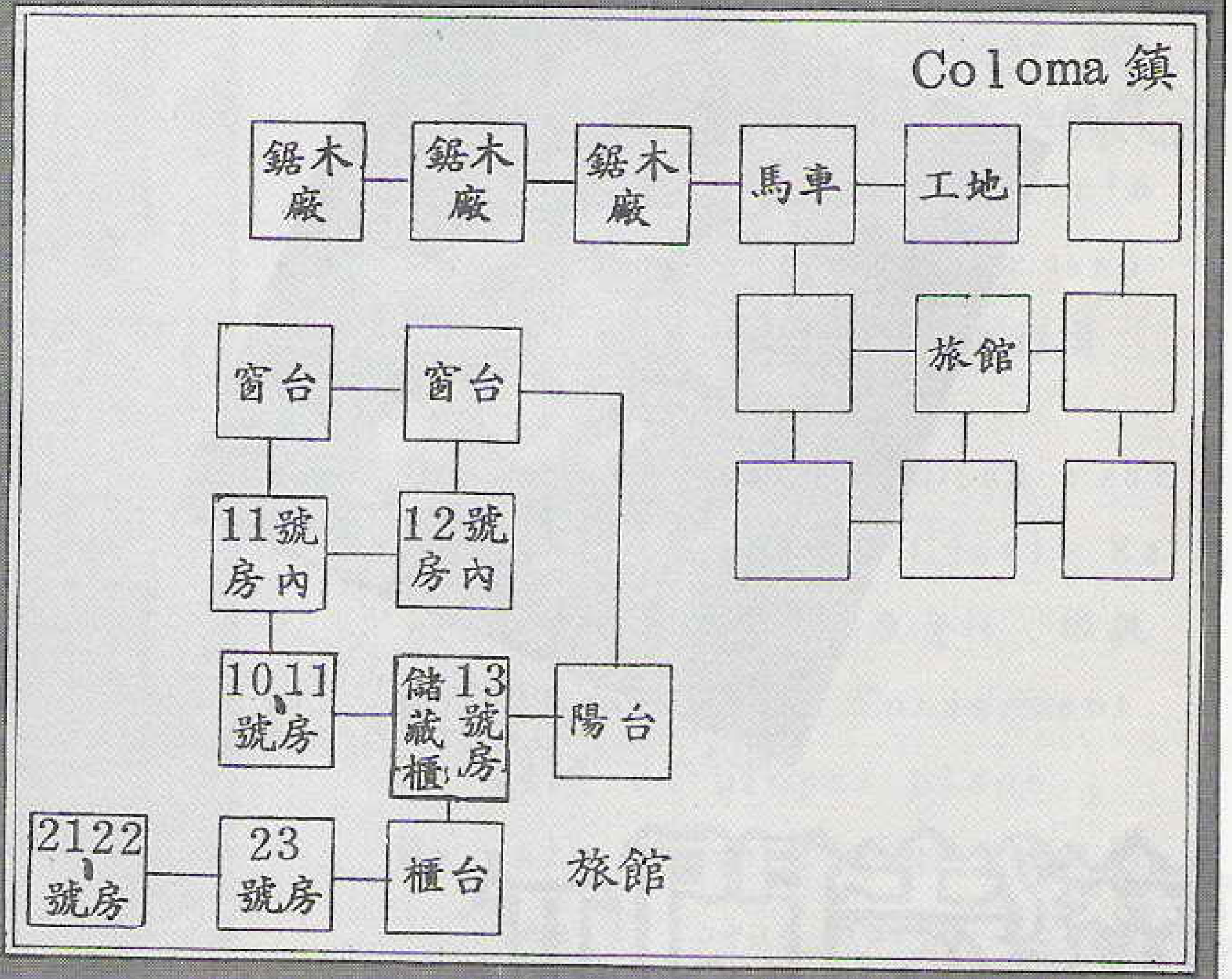
Panama路線：在中途會遇到土人搶劫，為了保命，最好同意交出所有物品。接著進入叢林，和大樹下的旅人交談，他會送你聖經，在右下角遇螞蟻攻擊，可跳上藤蔓（jump to vine），等螞蟻走了，再（GET down）。此時你已脫隊（先SAVE），在下一個畫面中有好幾條路，不要選有荊棘擋路的那條行走，你還可能在後面的小徑上找到古代的黃金盤（get disk）。再下來是沼澤，注意看別人從那上岸，小心行走（多試幾次，直接向前走即可）。到了Sacramento，與前面Cape Horn一樣。

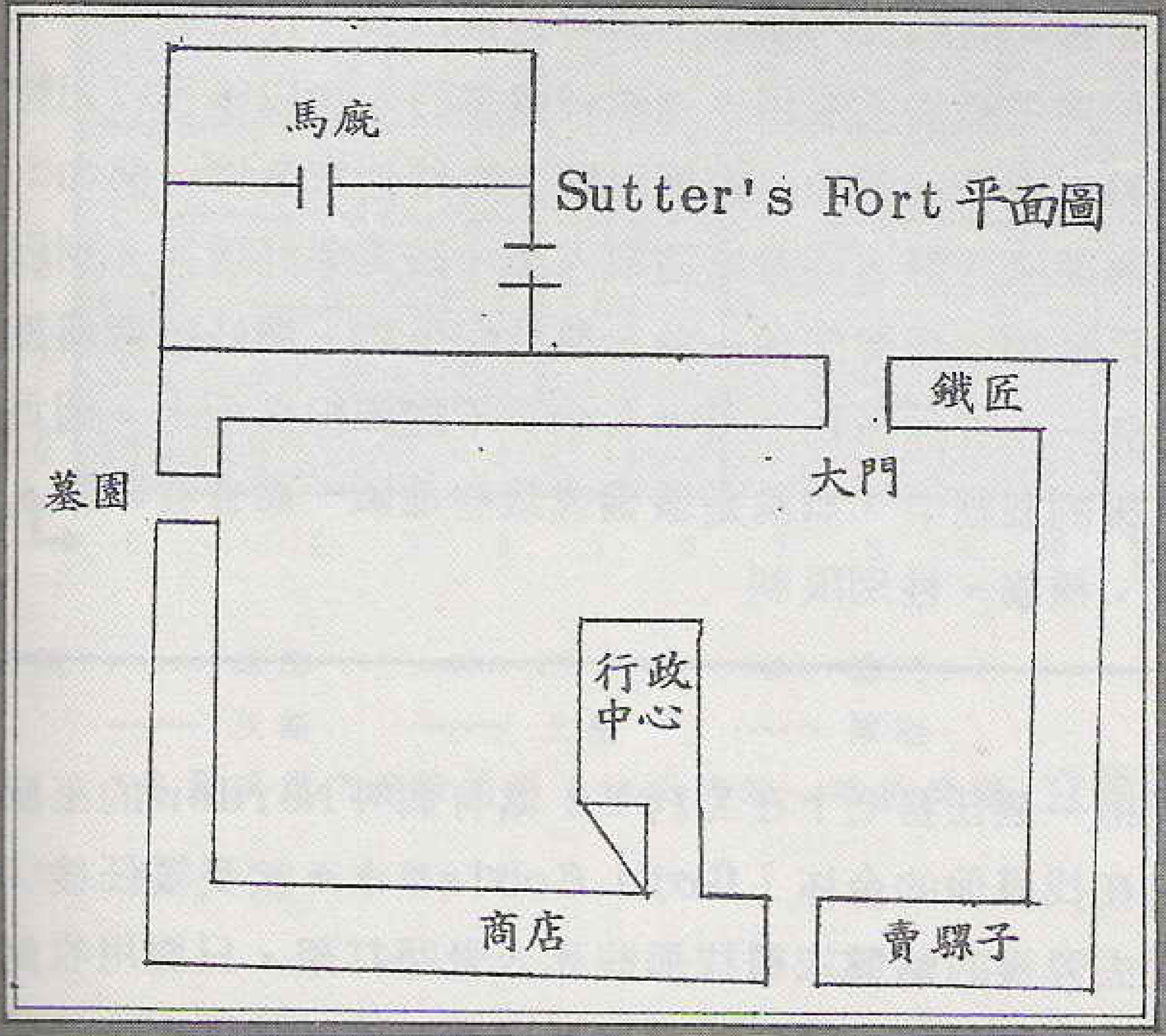
驛馬車：票在旅行社購買，到馬廐（livery）中和人談話（TALK TO MAN）（小心別被馬踢到），再出來，等有人出來把票給他（give ticket），這時會有馬車駛出車門旁，（get on stage）即可。途中有三關：第一關是在河邊紮營，和每個人談話，有人會送聖經給你。而領隊要你貢獻所有的錢（contribute），照做之後，他要你去購買牲畜，向南可購買mature oxen（註：買OXEN比較好），回去向領隊report，他會要你決定何時出發，向北（look mud），等溼泥開始變乾即可向領隊報告啟程（report）。

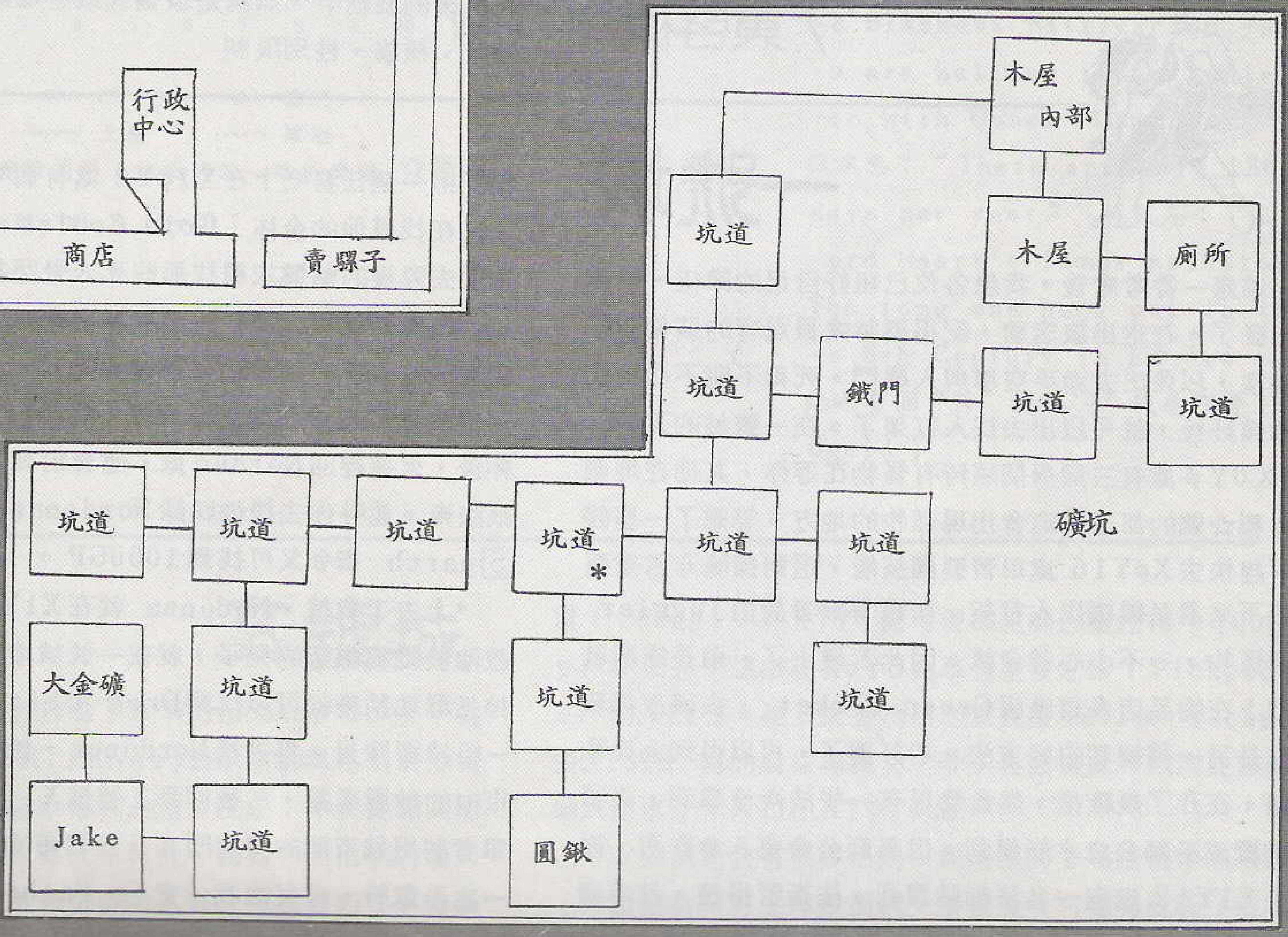
第二關是缺水當驛馬車在山上停下，將鍊條綁在輪子上（tie chain to wheel）速度要快，再鬆開牲畜（untie oxen），讓牠們自行去找水。

第三關是飢荒。走到旁邊報廢的馬車，（open barrel）可找到水（drink），在車內可找到食物（get food）。再向前趕上車隊。

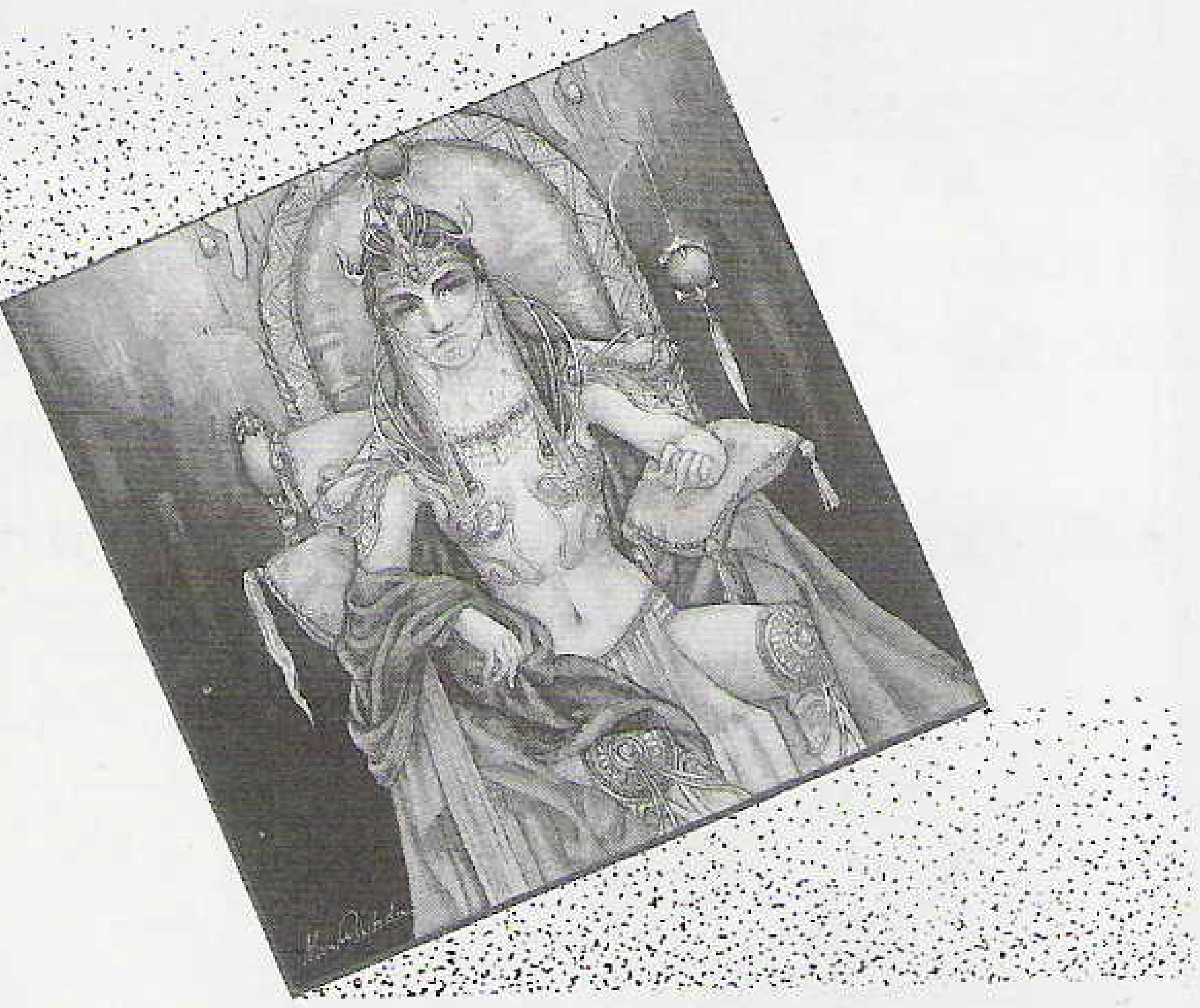

Brooklyn Height
倉庫
港口
五金行
街道
雜貨店
商店
銀行內部
銀行
花圃
住宅區
住宅區
旅行社內部
郵局內部
郵局
亭子
家
購船票處
轉運碼頭
旅行社
馬廐
報社
墓園
墓園


Coloma 鎮
鋸木廠
鋸木廠
鋸木廠
馬車
工地
旅館
窗台
窗台
11號房內
12號房內
10、11號房
儲藏櫃
13號房
陽台
21、22號房
23號房
櫃台
旅館


馬廐
Sutter's Fort 平面圖
鐵匠
大門
墓園
行政中心
商店
賣騾子


木屋內部
坑道
木屋
廁所
坑道
鐵門
坑道
坑道
坑道
坑道
坑道
坑道*
坑道
坑道
礦坑
大金礦
坑道
坑道
坑道
Jake
坑道
圓鍬

Might and Magic II



魔法門II 完全攻略

/黃啓禎

各位RPG 發燒友大家好，最近軟體世界在衆玩家期盼下，終於推出了魔法門II這個大型RPG ，其地圖多達 60 張，本來準備去文具店買一堆方格紙、橡皮擦、鉛筆蕊來奮鬥的。感謝林宏亮先生寫這個程式把地圖全用印表機印出來，否則有得畫了。現在各位說明書裏的地圖集就是林宏亮先生的傑作，可以省掉畫地圖的麻煩。就因爲如此，筆者才能在日前把它全部結束，要是沒地圖集，我想半年都玩不完。在以後幾期，敝人會將遊戲心得經過整理，陸續地提供給各位玩家們。但由於遊戲相當大，可能有些地方沒有提及，若還有疑問，請來信軟體世界詢問，敝人會在能力所及範圍替各位服務。並歡迎有心得的玩家們也能不吝將特別的發現與技巧提供給軟體世界的讀者。

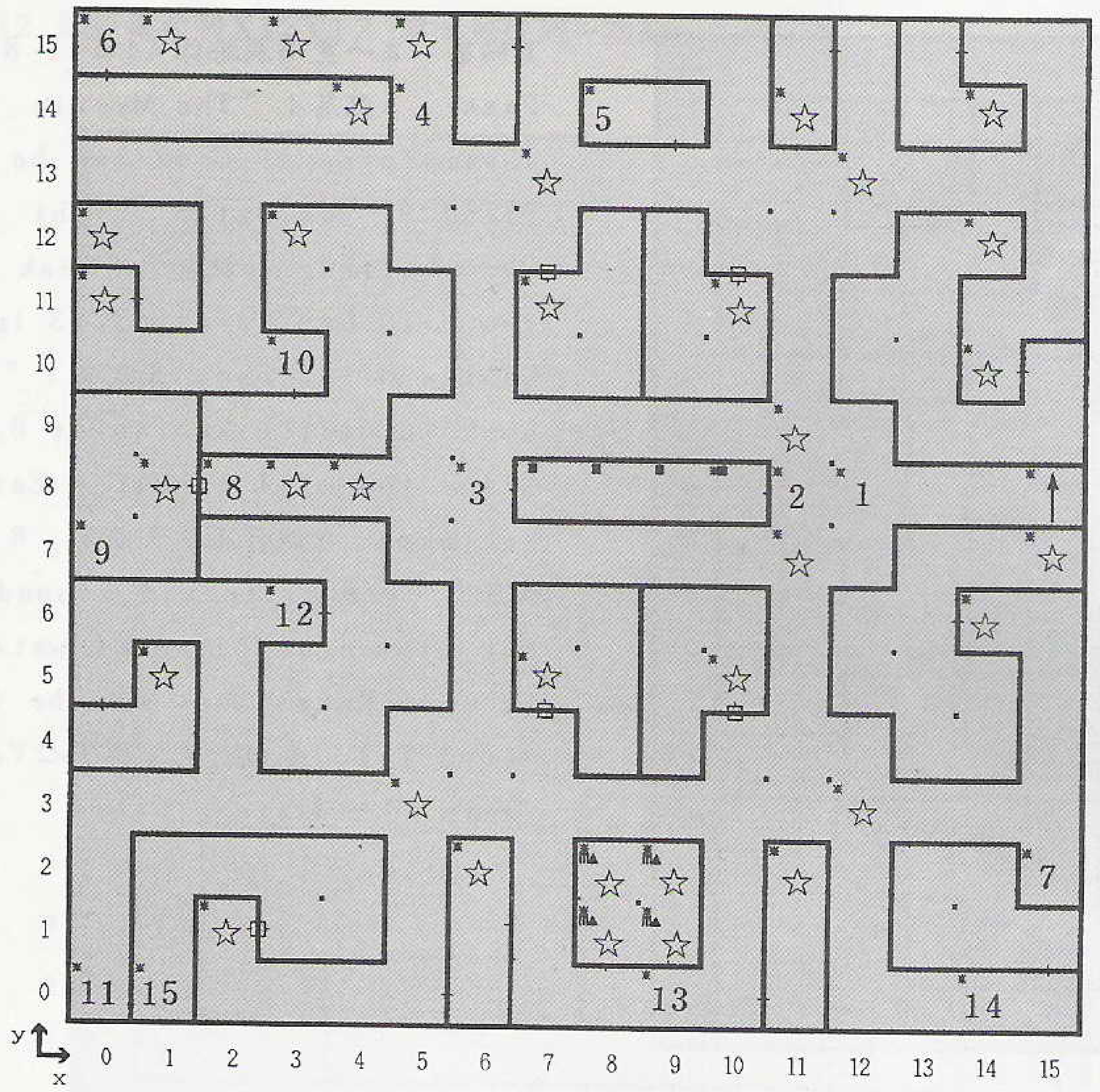
在這一期，重點是放在如何練功，而範圍則是在5個城鎮及其地下城。首先，由創造人物講起，在開始冒險旅程時，隊伍的職業組合以武士、遊俠、弓箭手、牧師、巫師、賊爲最佳。因爲忍者的開鎖能力太差，常造成許多無謂的傷害。而野蠻人除了生命點數較高外，什麼裝備都不能用，連弓箭都不能用。這兩種職業的人物以後可以用特別隊員來充任。至於種族則以職業的特性來選擇，例如：巫師需要高智慧，則選精靈或人類。賊需要好運氣，則以侏儒爲最佳。但要記住一點，要分配平均，最好每個種族都各有一人在隊伍內，男女各半，不同陣線各兩人。因爲在以後的旅程中，無論是裝備或某些地區，都會有職業、陣線、種族、性別限制

一號城

經過一番考慮後，我想各位已組好自己的隊伍，準備要出發了。在走出旅店前，記得要將隊員現有的裝備先準備妥當，以免出去赤手空拳與人戰鬥，死得不明不白。裝備準備好後，就可以出去找人打架了。在一號城的X4Yφ～X6Yφ處有三個房間隨時有怪物在等你，其他在地圖上有標☆號的都是固定會出現怪物的地方。等賺了一些錢後，趕快去XφY15 處學習製圖技能，這對探險非常重要。接下來還是繼續找人打架，初級冒險者最怕Juggler 這種怪物，一不小心就全滅。因此若碰上了，還是能溜就溜吧！在物品店多買幾張Green Ticket ，去競技場戰鬥也是另一種練功的好方法。若打勝了，可以得到金錢和經驗。在升了幾級後，你會發現有一些法術沒學到，必須去神殿或巫師公會才能學到。但巫師公會要入會許可，你可去X1Y12 處向一名法師購買到。法術習得後，就準備接受第一個任務吧！在X1φY2 處有個叫Nordon的巫師，正在找尋他的金杯（Gold Goblet ）。接受委任後，順便去旁邊的骷髏衣櫃找那些死人骨頭打架，只要用牧師1-7驅魔術就可去掉一大半，又可賺一筆。接下來去物品店買一些火把，到X8Yφ處進入地穴。金杯就在XφY7處，但要拿到至少要與三群惡鬼（Goblin ）戰鬥。拿到金杯後，火速趕回Nordon處，他會給你2000exp ，及 眼法術。並叫你去找他妹妹Nordonna。談話結束後，用 [S]earch 指令又可找到1000GP 。

上去1號城，Nodonna 就在X1Y2處，她請你去 救他被地精綁架的兒子，就在一號城地穴XφY15 處，幹掉三群地精後就可以找到Drog 和Sir Hyron 。這是 一組特別隊員。再去找Nordonna，她告訴你要在五個城市中的神殿奉獻，然後回到1號城X15Y15 的噴泉處。筆者利用城市間的傳送門在5座城市的神殿奉獻。在最後一次奉獻時，神父送我一支Fe Fathering ，回到噴

處在水裏找到一把Castle Key(電腦會問你要不要跳進噴泉，選[Y]即可)。這是進入城堡的重要物品，若沒有，會被守衛丟出來。然後回到旅店將特別隊員加入隊伍。其中Drog 是野蠻人，而Sir Hyron 是武士。進入位於XφY5 的傳送門到五號城去。



圖例：—— 磚牆　—□— 門　—田— 柵門
灰牆　土牆　…… 障礙
*注意訊息 ■黑暗地區 m法術失效 ▲法術受限 ☆怪物

區域： C2　表面座標：X＝8，Y＝0

備註：

一號城地穴　Middlegate Cave

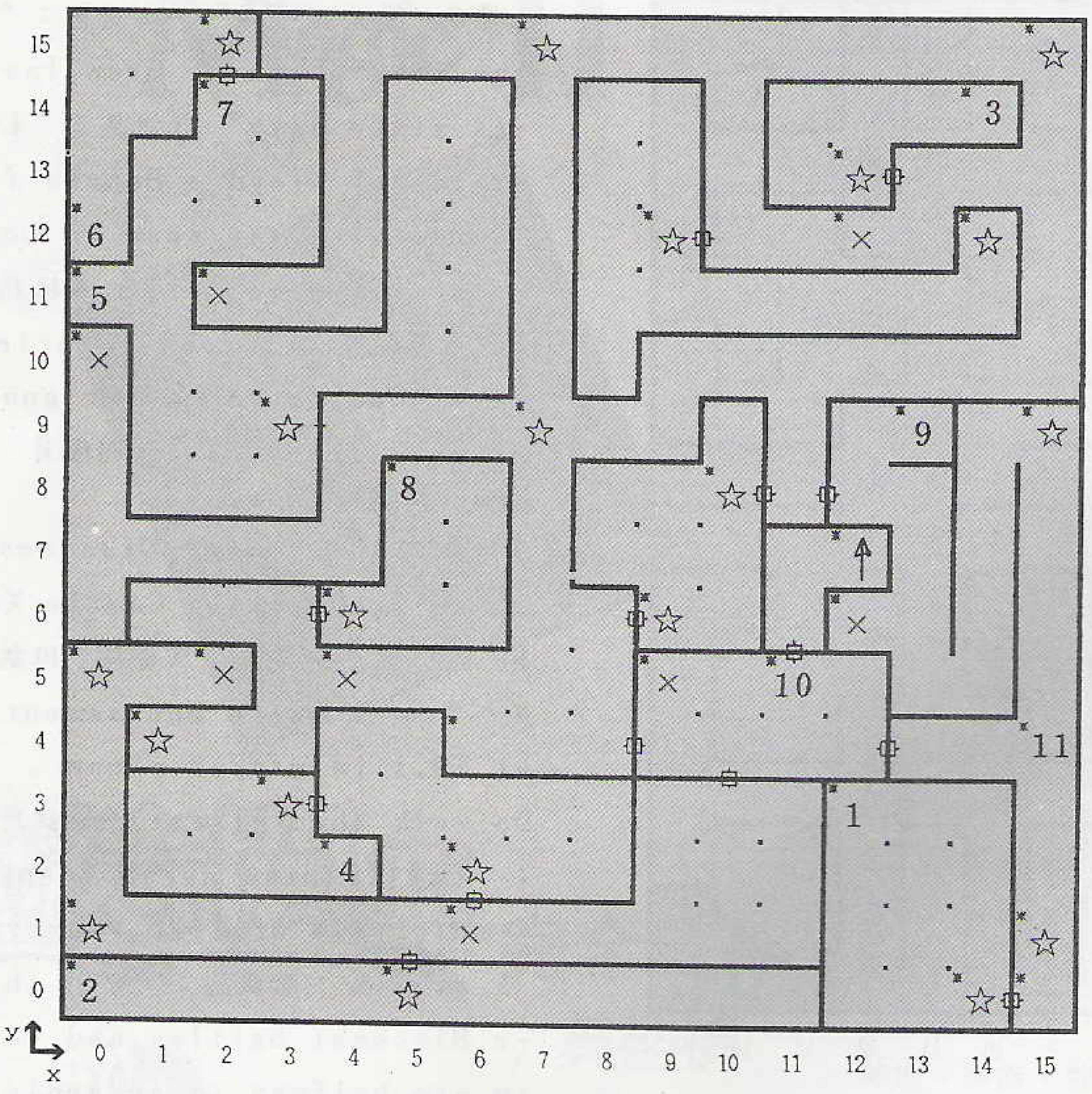
1.標示"危險，小心"　2.訊息："The moon phase of Cron lasts sixty days"　3.訊息："Lloyd, of Lloyd's Beacon flame, was last seen in Corak's Cave at 7,11"　4.地精巢穴　5.訊息："Green Interleave :One letter after another 2-1-3-4"　6.特別隊員 Drog & Sir Hyron　7.訊息："The water Disc rests at 15,0 within Castle Xabran"　8.惡鬼巢穴　9.金杯　10.訊息："Seek Earth Encasement at 14,1 in proper plane , Do walk about first　11.訊息："Castle pine hurst keeps a multitude of J-26 Fluxers at 7,6　12.訊息："Win the Blackest battles and you are halfway to an audiece with Queen Lamanda"　13.訊息："There are only 180 days per year"　14.訊息："Lord Haart's famus ancestor The long one hang out in the 8th Century in E2-5,4　15.此地有個"X"記號（'找尋可得166gold）

五號城

在五號城中的酒店若點了B Wyrm Chop Suey，就會出現一名忍者叫H.K.Phooey表示你的風格很對他胃口，他會在5號城旅店中等候差遣。注意：不要亂點其他菜，不然可能天天有人要找你報仇，因爲你把他們的親人吃掉了！這個城市的巫師公會的入會許可在XφY12 處購買(200gp)，在X7Y4處可習得巫師之眼法術(100gp)，不要忘了讓賊在XφY5處學習空空之術(Pickpocket Skill)。接下來去物品店買幾張Yellow Ticket去X13Y8 處的競技場練功，升了幾級後就可以向此城的地穴進軍了。入口在X1φYφ處。

5號城地穴有很多陷阱，要施巫師2-5法術才能躲過(若還沒有，可去神殿捐錢，多捐幾次可獲得祝福，所有

長效性法術一次OK ！）。在地穴的X12Y3 處可找到Dog Whistle 使用它可以施巫師4-4守衛術。接下來去XφYφ處，有個僵屍會送你Admit 8 Pass ，這是很重要的物品，要妥善保存。在Xφ,Y12 有個盜賊公會，可習得Pickpocket Skill 。接下來上去5號城，經由X4Y15的傳送門到3號城去。



1.狗笛　2.一隻僵屍給你Admit 8 Pass　3.訊息：“The Mystic Thaumaturge of Good can be freed if you enter Right 32 & Left64　4.訊息：“Seek the N-19 Capitor at 3,13 in Castle Hillstone　5.訊息：“Look in castle Xabran at 6, 2 and you will find the Earth disc　6.賊仔王　7.賊窩　8.訊息：“Travel to and around the Elemental plane of water were Encasement can be found 1,1　9.賊仔王　10.小心Vermin　11.←Master thieve

圖例：——磚牆　—□—門　—⊞—柵門
灰牆　土牆　……障礙
*注意訊息 ■黑暗地區 m法術失效 ▲法術受限 ☆怪物 ×陷阱

區域：　E4　表面座標：X=10, Y=0

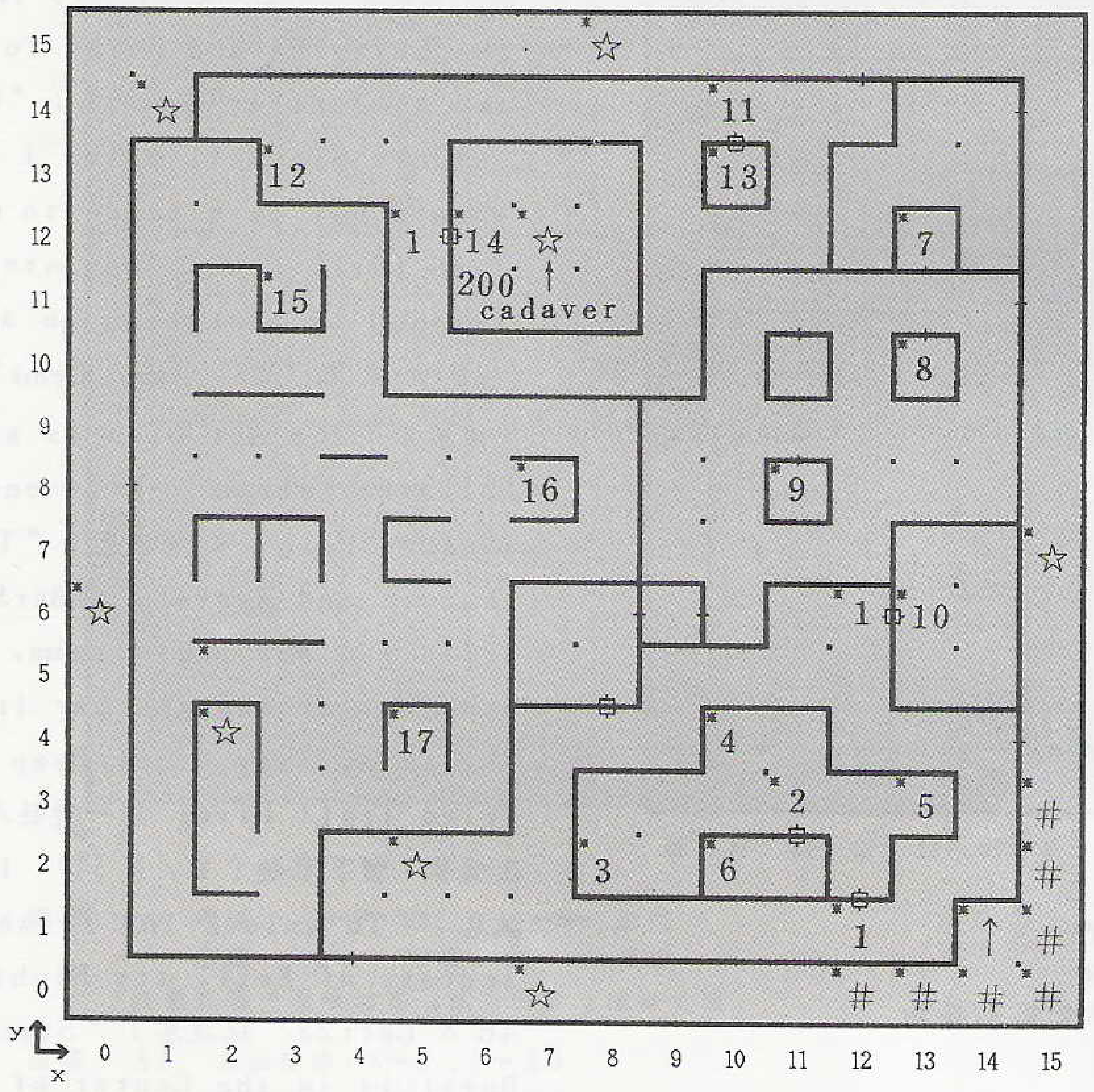
備註：　五號城地穴

三號城

到達後，首先去X9Y7處購買巫師公會入會許可。再經由X2Y7的祕門，到X8Y13 學習領航技能（Nevaga-tor Skill），這在野外探險非常重要，若無此技能，可能會在野外隨機地被傳送到陌生地方去。接下來去X2Y2 處，那裏有一整排的怪物冷凍櫃，一打開就會遭遇戰鬥，是個練功場。練夠後，去物品店替每位隊員買一瓶S-kill Potion 。經過在X14Y7的祕門，順著長長的走道一直走到X15Y12 處，途中會遭遇8群以上的怪物，走到後按下開關，這可解除X15Y7 處的透明牆。再回到X15Y7 處，把所有Skill Potion 喝光，使隊員同時提升數級。向北走一走，會遭遇一群雪獸，這可以說是目前可遇到的最強的敵人。不但攻擊力強，還會噴冰攻擊全體隊員。打敗牠們後（這可不太容易！）。再往北走一走可找到Emerald Ring ，但不要拿它，否則會被抓去X3Y5處的監獄關上一年。又往前走一步可找到野蠻人G-ertrude和賊Rat Fink ，他們會在4號城中的旅店等

候僱用。回到旅店略事休息後。到X7Y6處的地穴入口，準備進入地穴。

在地穴的X1φ，Y4；X8，Y2；X13，Y6 處可找到一些裝備，在X1φY2 處有個魔法傳送場。只要輸入13 及 12 即可傳送到X13Y12 處，可找到一些葯。注意，在X1φ，Y13的操縱桿不要扳下，否則在X7Y8處會出現200 隻死屍找你麻煩，而且在你要逃到梯子處時，會一大票人找麻煩。回到三號城後，走到X6Y9處，傳送到4號城去。



圖例：碍牆　門　柵門
灰牆　土牆　障礙
*注意訊息 ▪黑暗地區 m法術失效 ▲法術受限 ☆怪物

區域： A1　表面座標：X=7，Y=6

備註：　三號城地穴

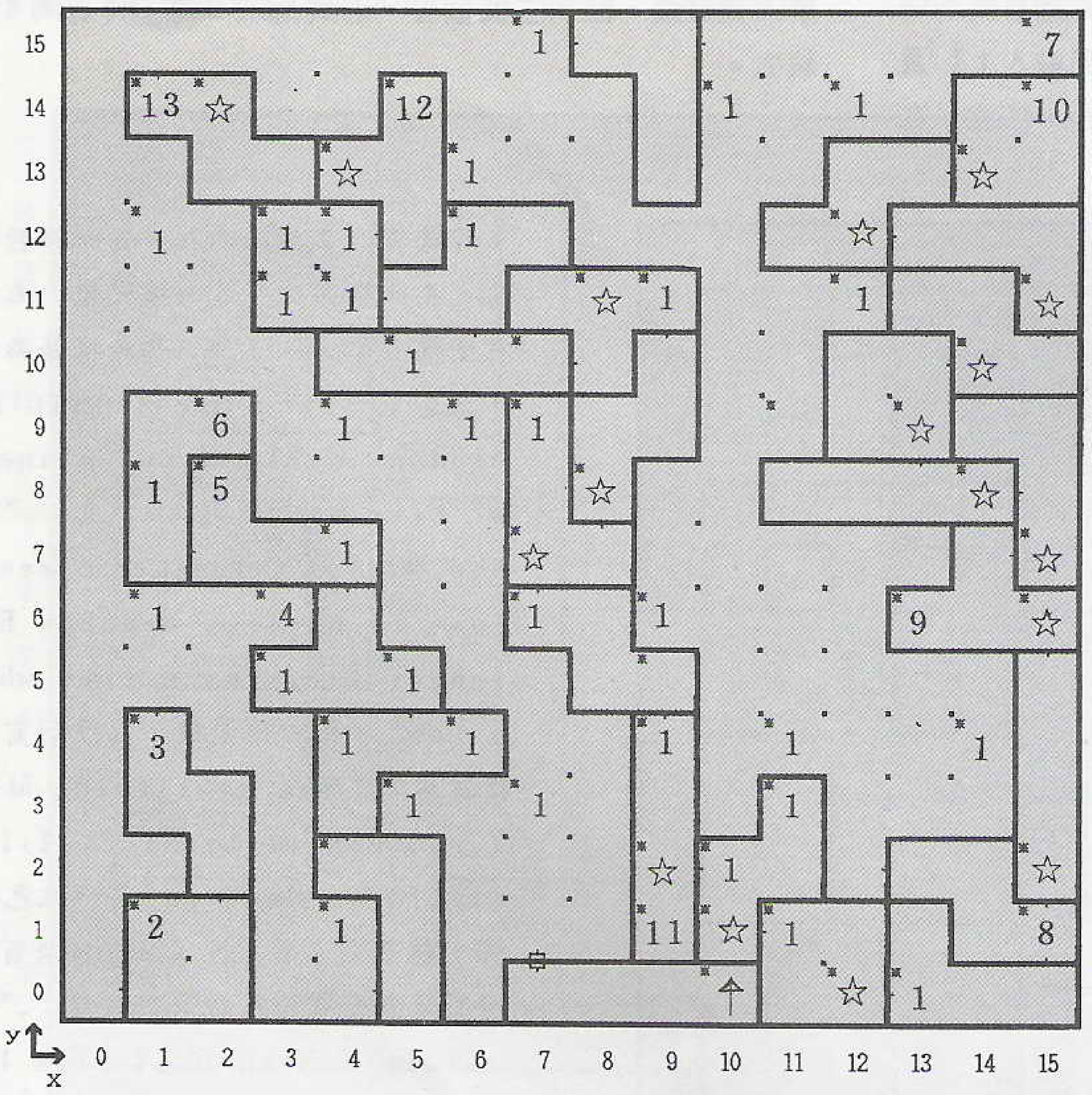
1.貯藏室　2.禁止進入　3.一堆巨形盾　4.一堆頭盔　5.一堆火把　6.設定座標（Y／N）？　7.一堆葯品　8.訊息：“Fire Encasement is hidden in Elemental plane of Fire at 14,4　9.訊息：“The Master Gemmaker a recluse by nature, teaches Enchant Item for a time when fee”　10.一堆矛槌　11.控制室　12.訊息：“The mystifying M-27 radicon rests at 2,11 in castle Woodheaven”　13.紅色槓桿，壓下它（Y／N）？　14.數百隻冷凍屍體在室內亂跑　15.訊息：“Castle Xabran-6,14-Fire Disc”　16.訊息：“To find the weird Warrior Spaz Twit, phaser armed ancestor of lord Haart,travel to 7th century A1-11,3”　17.訊息：“A group of Natives who reside in Native's cove at 8,1 of tentimes go into frenzy”

四號城

在四號城，巫師入會許可在X3，Y7 處，索價10000GP。在X1φY5 處有個天平，可以顯示一名隊員對於魔法、元素、睡眠……等力量的抵抗力。在X1φY12 處可捨得岩漿手榴彈。在旅店中點Deep Fried Troll Liver會遭遇一場戰鬥，打完後野蠻人Thund R 和法師Aerie 1 表示很欣賞你這種調調，他們會在四號城旅店等候僱用。地穴入口在X1φYφ 處。

四號城地下什麼沒有，岩漿陷阱一大堆，進入前務必檢查飄浮術是否在動作。在X15Y14 有個巨人在唱歌，若駐足旁聽可增加體力，回到地上再下來這裏聽歌，可一直增加體力，多跑幾趟，直到體力都到達100為止，這可以在每次升級時得到更多生命點數。而在X1Y14 可找到

忍者Harry Kari及弓箭手No Name，他們在1號城等候僱用。回到四號城，經由X8Y3的傳送門到2號城去。



圖例：—— 磚牆　—□— 門　—▥— 柵門
▨▨ 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
*注意訊息 ■黑暗地區 ₘ法術失效 ▲法術受限 ☆怪物

區域：E1　表面座標：X=10, Y=0

備註：四號城地穴

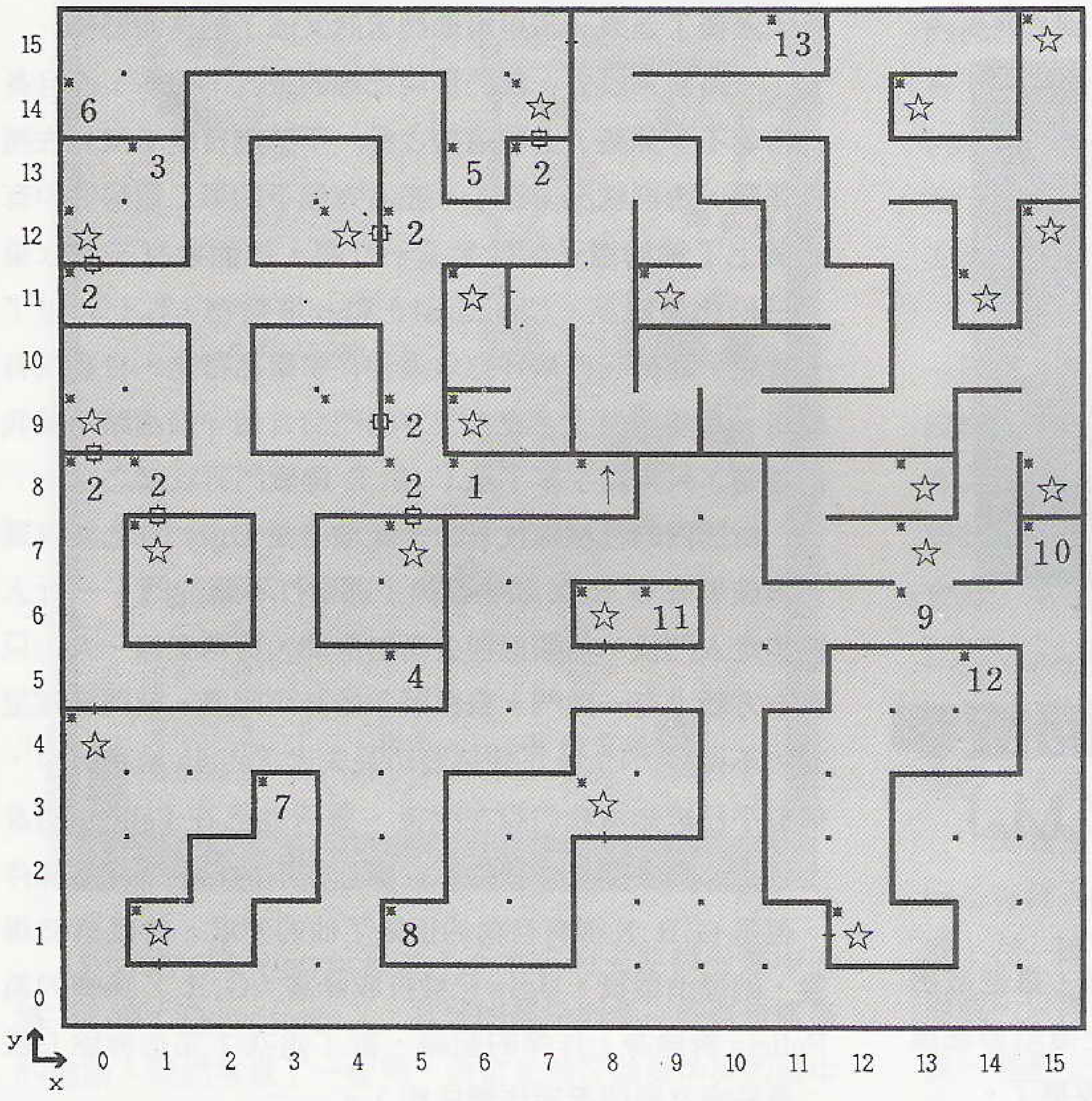
1.岩漿陷阱　2.訊息："Dead Eye & Red Duke are in Bozorc's Control in D1-14,1　3.繼續嚐試　4.訊息："Look by 0,6 in the Luxus Palace Royal for the Al-Todilor"　5.訊息："U-nlucky Sir Kill & Jed I s-hould not have eaten so m-uch fatty food, They are trapped by a cavc-in in sar-akin's　6."Way ward Gems"　7.訊息："The Air Disc is at 15,15 in Xabran"　8."←end-urance Help →"　9.訊息："T-hund,R and Aeriel, a Barbaarian and sorceress team, hang out around the bar in Vulcania, They enjoy Deep fried Troll Liver　10.一隻巨人在唱歌，留下來聽（Y／N）？　11.訊息："To unlock the frozen secrets of Evil, try Right 46 & Left23　12.訊息："Star Burst is in the Center of t-he Dead Zone　13.特別隊員Hari Kari & No name

二號城

2號城無論出現怪物的等級和物價都是五座城市中最高的。巫師公會入會許可在X11,Y7索價竟然要50000GP，但也只好忍痛購買了。在XφY15的監獄內可救出牧師Big Bootay 及弓箭手Cleogoticha，他們會在5號城旅店等候僱用。這裏是練功的好地方。在城的東南和西南角各有一棟建築物，裏面可以找一堆人打架。另外X7Y9 的競技場內的怪物也是三座競技場中最強的，相對地經驗點數和錢也是最豐富的。只要去物品店買一些Bl-ack Ticket即可參加競技。練功練夠了就可以下去地穴了，入口在XφY15 處。

在　在這個地下城怪物相當強，多帶一些葯品在身上。這一地穴有不少石像。X3Y3處及X5Y1 處的石像只要一觸摸到，就會出現強大怪物來找麻煩，因此若無把握不要去碰。在XφY14 處的石像只要一碰到就會將隊伍傳送到野外A3-8、4 處。而X14Y5 處的石像則會將隊伍傳送到本地穴X6Y13 處。最後則是X11Y15 處的石像，只要閱讀它手上的書，可以增加智力。回到二號城，在X12Yφ處的傳送場可以回到1號城。在X3Y12讓二名隊員學習登山家技能（Mountainner Skill），再到X1Y9處學習探險家技能（Pathfinder Skill ）也是至少要有

兩人會這種技能。如此，就可以向科隆大陸野外區域進軍　　了！

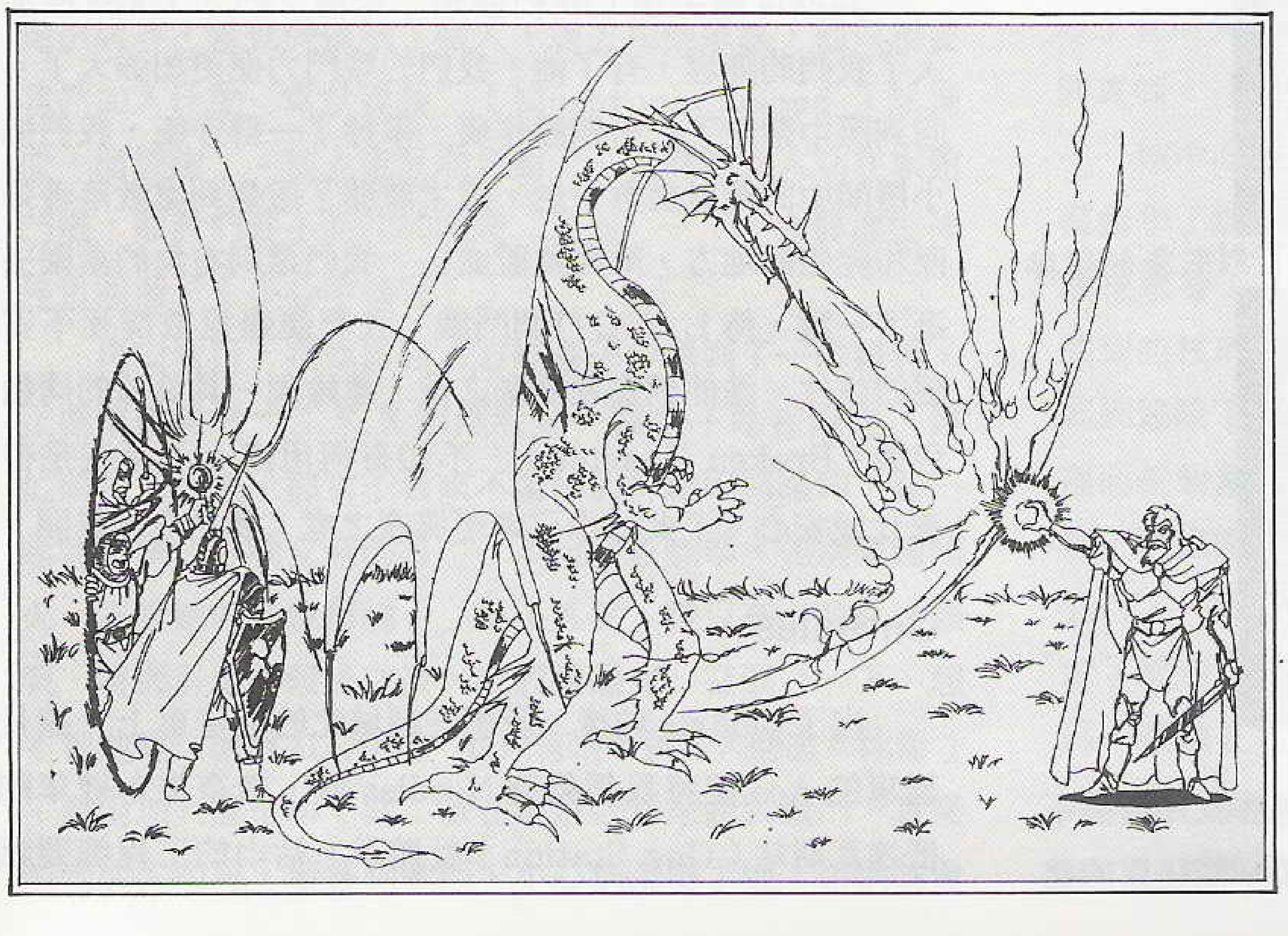


圖例：—— 磚牆　—⊟— 門　—⊞— 柵門
～～ 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
*注意訊息　▪黑暗地區　▫法術失效　▴法術受限

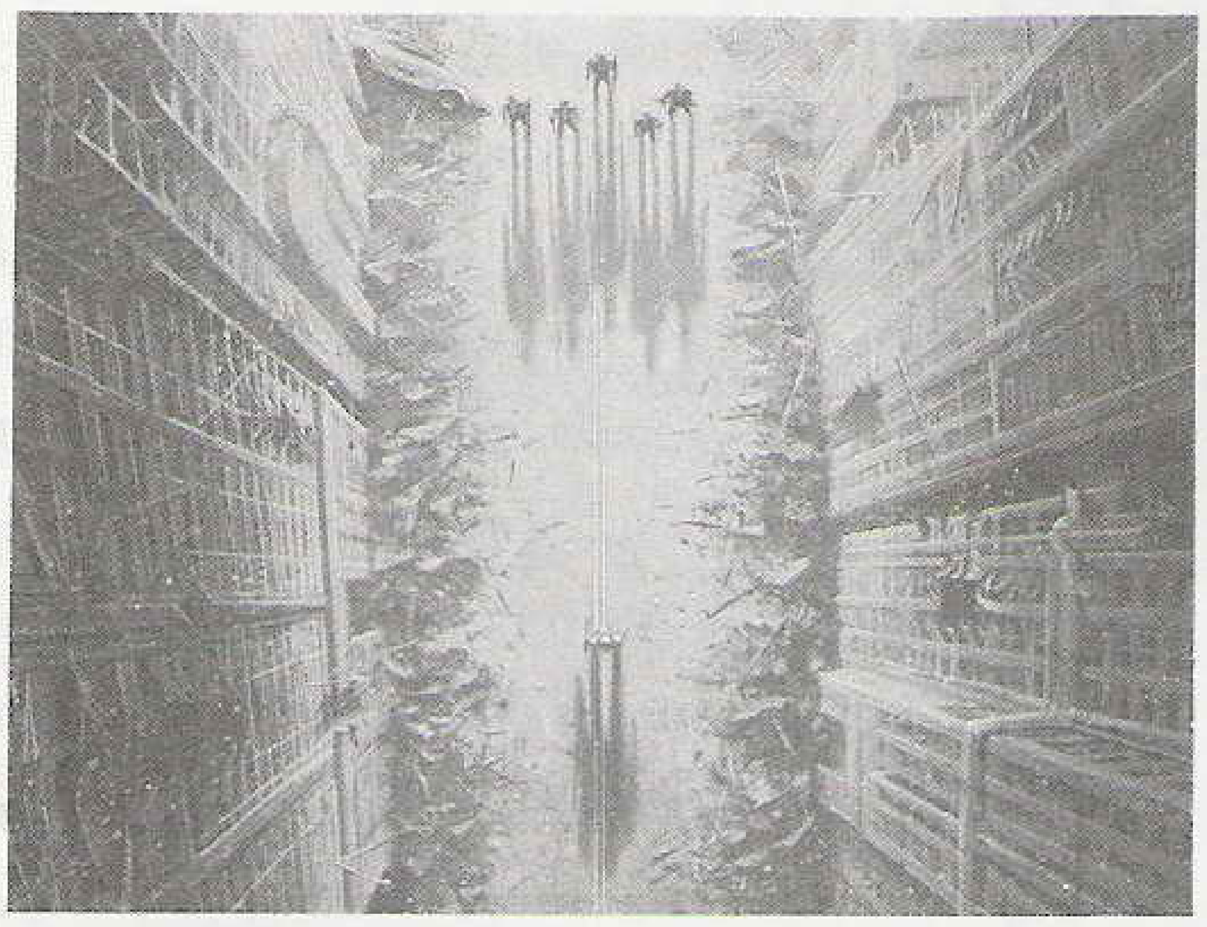
區域：　A4　表面座標：X＝0，Y＝15

備註：　二號城地穴

1.標誌"禁止進入"　2.標誌："私人地區，非請莫入"　3.訊息："if time is spent in the elemental plane of Air, sguare 1,14 should be seen for Encasement purposes　4.訊息："Buy Tickets to the arena, the monster, bowl and Colosseum at your local smith, hurry limited time offer　5. Harry Kair & No name can be found, simply sitting around, in the Cavern under Vulcania, at 1,14　6.一具有翅生物的大理石像，在底座上有個按鈕，按下它（Y／N）？　7.一具老朽的木刻像，看起來搖搖欲墜，它的鼻子上有個按鈕，按下它（Y／N）？　8.一具亞特蘭汀城守護神金屬像正瞪視你，摸它（Y／N）？　9.標誌："死路一條！"　10.訊息："buy a key from the locksmith and win a battle of same color in each forum Go then to the castles and find a bishop of that key　11.訊息："Flailer & Fumbler have been taken captive and chalned among may others at Pearl Isle　12.每次看這具石像，都好像會移動一樣，觸摸它（Y／N）？　13.一具著名學者的跪像，手裏拿著本書，讀這本書的內容（Y／N）？



WASTELAND



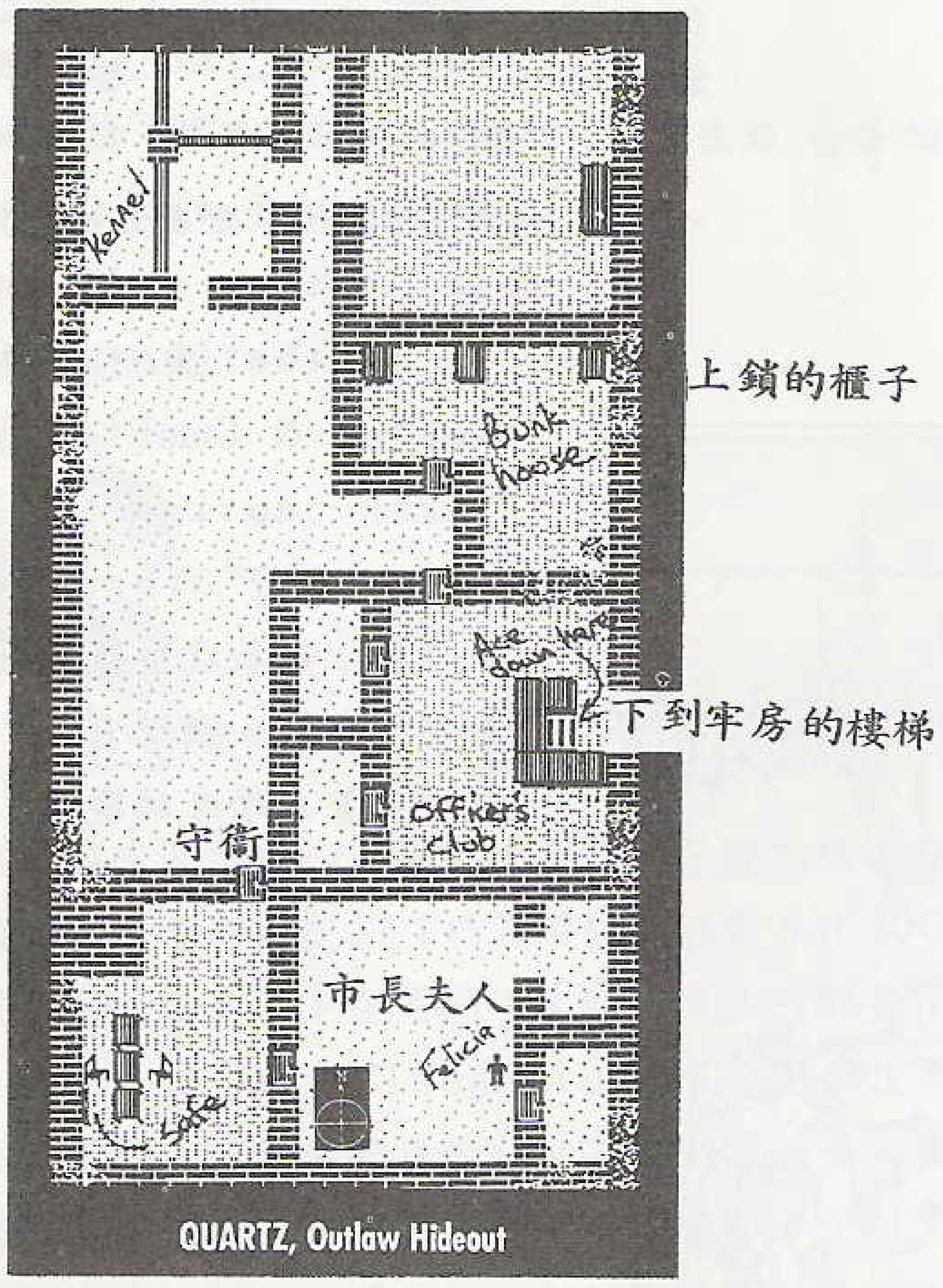
沙漠傳奇
一荒野遊俠的故事

/Y.M.J.

藏匿處的激戰

Quartz 城中有許多早已無人居住的廢屋，這些破房子浪費了我們不少寶貴的時間，G.R.X 手上還給躲在屋角的大蜘蛛咬了一口，幸好到醫院打一針就沒事了。

圖十



QUARTZ, Outlaw Hideout

廢屋的結構大同小異，我們只要一走進去就知道需不需要深入探查。搜到城東之時，忽然發現了一間怪異的建築，前腳剛踏入便有人詢問密碼，結果一言不合便幹了起來。踩著那些傻瓜的屍身往內走了幾步，又有一群持手槍的大漢衝了過來，不用說他們當然又成了絕佳的腳墊。

一路衝來殺去，我們發現此地的敵人不但多，而且身上帶著不少彈藥，邊戰邊撿之餘，不禁暗自慶幸沒先去補充彈藥，否則就沒得撿了。在右方往下的第二個房間中有三個上了鎖的櫃子，L.Y.C一打開，裡面共有三份水果，三份化學藥品（Chemical）和一堆雜物，L.I.V 想了一會兒，建議我們最好把水果和化學藥品帶走，日後或有他用，我便照辦了。在左下方的門前有個守衛擋路不讓我們通過，只得動手宰了他（按 E 鍵戰鬥再攻擊之）。

由房內的種種陣仗看來，此地必是 Ugly 的老巢無疑。爆破專家 G.R.X 順手轟掉了那扇打不開的門，一行人快步走入門後一個類似辦公室的房間，房內空無一人，只有右方牆上有一扇門。我抓緊手槍奔到門邊，朝門縫裡望去，不得了，Ugly 正挾持著市長夫人 Felicia 站在房中，他似乎已經知道我們躲在門後，聲稱他已在 Felicia 的身上裝了炸彈，要以炸彈的解除碼作為讓他安全離開的條件。但是 G.R.X 很有自信的拒絕了他的要求，於是激戰爆發，硝煙消散後，Ugly 已被打成蜂窩，G.R.X 熟練的為 Felicia 拆除身上炸彈的配線，拆了兩次才完全拆除（註：最好有 2 級的拆除炸彈技能）。

Felicia 抖著聲音告訴我們 Ace 被關在地下牢中，於是我們要她加入隊伍中，到右方中部房間裏，在櫃台後面找到了一個樓梯，下到地下牢後，G.R.X 聽聲辨位，炸掉左首的牢門，裡面赫然就是略為憔悴的精壯漢子—Ace。

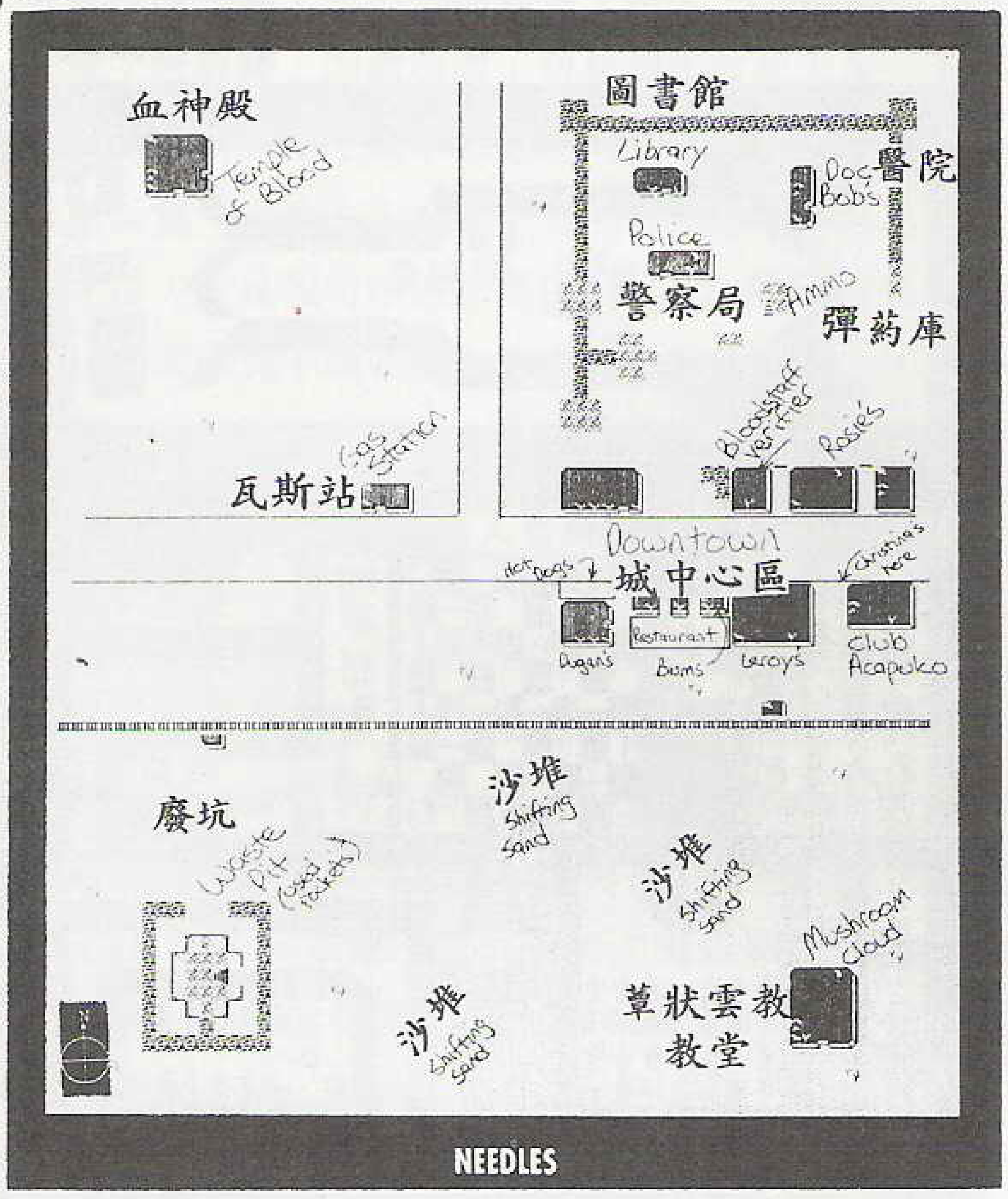
Jackie 離去後（我們要她“走路”的），Ace 便加入了我們的陣容，有了他，我們的戰鬥力便更加強大了。回到房中帶走了一份塑膠炸藥，宰掉了一群守衛，我們把小房間中的錢財盡數帶走，這才離開了這個到處散落著彈匣和屍體的地方，離開藏匿處後，我們還到右角的墓園去逛了一圈，待 L.Y.C 打開門鎖，我們便過見數群死不安眠的傢伙，送他們安返極樂之後，還撿到一具壞掉的烤麵包機（Broken Toaster），不知有何用處，不過總是帶著比較安心。至此城中已無可探查之處，我們便行離開。

Oneedles

出了 Quartz 城後，我們走到城北的吉普車上，擅長駕車的 Ace 便將我們載到 Needles 城，無奈這台破車剛抵達瓦斯站（Gas Station）就爛了，站中的工程師要我

們帶來一個引擎才肯修，只得下車步行，遊覽全城。

圖十一



Needles 比 Quartz 更大，不過它的主要部份集中於城中心區（Downtown），其他的部份則是一些奇奇怪怪的建築。我們考慮了一會兒，決定先前往城東中央的城中心區看看。

城中心區非常繁榮，可惜一些皮很厚的混球也經常在此出沒。大致上城中心區共分為東西兩區，西區較沒什麼出奇之處，於是我們逕往東區而去。東區的左下方有間很大的武器店（店舖在最下方），還附設一間酒店，採購完畢之後去喝點酒解渴，竟然打聽到血杖和蕈狀雲教的事。走出店外，瞥見旁邊站了個人，過去和他攀談，他只說要我們加入什麼“蕈狀雲教”（Mushroom cloud）然後便一溜煙跑了。往上走又遇見個“三隻腳的女人站在旅館門邊，問我們要不要花50塊錢“那個”一下，大夥連忙伸伸舌頭溜了（小心中鏢喔！）。

再向右行，在武器店右方的巷子中遇到了一群雜碎，正要準備開火，G.R.X 忽然看見一個女子站在附近，連忙問我：「喂，那女子看來不像和那群雜碎同路的，要一起幹掉嗎？」我立刻回答：「不可錯殺無辜，先別對她開火，看看她的反應再說。」果不其然，她只在一旁冷眼觀戰，將那群雜碎殺光之後，我們便過去「交際」一下，想不到她竟然願意加入我們，我只有請市長夫人回去「休養」，讓她加入隊伍中（註：若在她附近時未遇到戰鬥，直接叫她加入即可，若遇到戰鬥，小心別誤傷了她，否則她會立刻翻臉轟你。）

Christina—新加入的隊友—身上有支我們夢寐以求的武器：烏茲（UZI）衝鋒槍，我自然是「要」來用了，有了它，城內的混混就沒什麼了。在遇到 christina 之處的右方尚有兩間建築物，一是垃圾堆（在右上方），裡面除了個死人和一些彈藥外什麼也沒有；右下方是間俱樂部（club），一進門就問密碼，只得先行離開。

城西就熱鬧多了，左下角的三間建築中有兩個酒鬼和一個叫不醒的睡豬，那兩個酒鬼一見我就要酒喝，被纏得沒辦法，只好經過房子之間的走道到下面的餐廳去，正好有人在賣 Snake Squeezin（須站在他下面），順便買了兩瓶，欣賞一下音樂後，便回去找那那兩個酒鬼。想了一會兒，決定先灌右邊那一個，什麼，還要一瓶？只得再灌一瓶，他喃喃道：「…在 Acapulco 俱樂部…錢全沒了…」然後就睡著了。L.I.V 認為 Acapulco 這個字或許有用，便抄了下來。

從酒鬼處再往左只有一間漢堡店，無出奇之處；上方倒是有群人站在門口，正想過去談談，不巧又遇到一群混混，在一陣你來我往之後，不小心把那群人殺光了。錯已鑄成，只得去看看他們留下了什麼「遺物」，一陣摸索之後，乖乖！一堆東西外加一支血杖（Bloodstaff），看來此地值得好好調查。於是入內（房內）搜索，找到了數件袍子和一些錢，怪的是右下角有張桌子，上面標著「血杖驗證桌」，L.I.V 奇怪的說：「血杖也需要驗證嗎？怎麼進行呢？」G.R.X 順手把血杖往桌上一放（把血杖使用到桌上），血杖忽然無聲無息的消失了，大夥不禁目瞪口呆，過了一會，L.I.V 才說：「這支血杖大概是假的，所以才會消失，以後若有尋找血杖的必要，可用這桌子來判別真假。」大夥均覺不錯，於是便離開了城中心區。

城中心區上面有間醫院、警察局和圖書館。大夥在圖書館學了該學的技能，又到到警局去逛逛。這裡到處都是機械戰警（Robocop），我們也不敢亂來，和一個犯人問到血杖的消息就離開了。出了警局之後，眼尖的 L.I.V 瞄到醫院下方有個奇怪的入口通往地下，於是進去看看。裡面是個舊武器庫，我在櫃子上找到了一堆彈藥，包括用途不明的能源包（Power Pack）；還有一些年代久遠的 TNT，一碰就炸，幸有爆破專家 G.R.X 在場，順利的帶走了那些 TNT（最好有 2 級以上的拆除炸彈技能）。此外，我還在右下方的一個死人身上搜到一枚紅寶石戒指（Ruby Ring），不知有何用處，帶了再說。

一展地圖，城中四角倒有三角還未逛過，於是衆議到

右下角看看，此地只有一些沙堆（Shifting Sand）和一間蕈狀雲教堂（Mushroom Church）。大家童心大發的爬沙堆練攀爬的技能，練得差不多後，便前往教堂。牧師告訴我們他派了個手下去調查血杖謀殺案，然後就沒他的消息了。L.I.V 看到他手指上也戴著個紅寶石戒指，靈機一動，要我秀在武器庫死人身上搜到的戒指。果不其然，我一把戒指拿出來，他馬上認出那是他那「可愛」的手下的戒指。於是他請救我們去尋回血杖，我順口就答應了，找不找得到到時再說。

接下來往左下方去，在此有個詭異的廢坑，我們小心翼翼的從入口走了進去。坑中陰森森的，有許多鐵門擋住去路，在彈藥庫找到的 TNT 恰好在此時派上用場。我們先往左下到第二層，走到最右邊再往上炸門，再從樓梯前往第三層。一路上有數道鐵門阻擋，一一炸破之後便走到了下面的一個大房間前，此時 Christina 身上的蓋氏計數器突然叫了起來，大夥都為之一驚，知道不遠處有幅射塵，在炸破最後一道鐵門後，小心翼翼的踏出步伐。

右下角有座已停止運轉的原子爐，散發著強烈的放射能。我正要繼續前進，忽然聽見 L.I.V 驚叫：「啊！那是…」我向右方看去，黑暗中有一個物體正急速向我們衝來，我慌忙中不及細想就把彈匣中的子彈全打了出去，但那東西仍然衝到了我們的面前。此時我總算看清楚了那東西的樣子，是個人類受幅射塵感染而變成的怪物！它轉而攻擊 L.I.V，只見她驚叫一聲就倒地不動，好可怕的攻擊力！我連忙換上新彈匣，幸好 G.R.X 的手榴彈已將它逼得不住地後退，在我的瘋狂掃射和大夥的攻擊下，終於把它打成一堆肉泥。

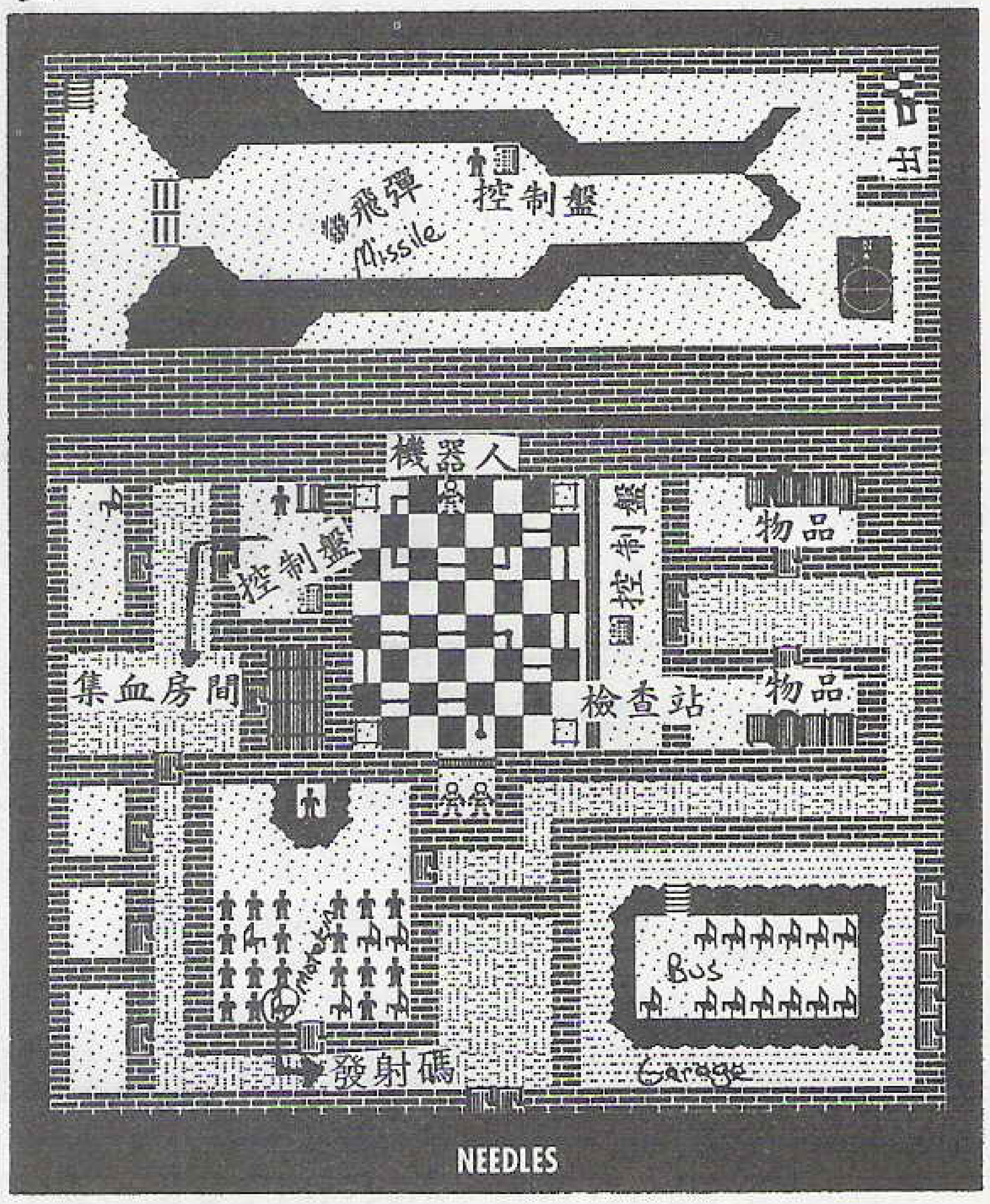
扶著身受重傷的 L.I.V，我們在左下角的房間中找到了兩支 M1989 突擊步槍，一堆的彈藥和數件防護服。自動突擊步槍！這真是太棒的收獲了，我們帶走了所有的東西，離開這個危機四伏的深坑。

血神殿的秘密

L.I.V 恢復了健康後，帶滿了彈藥的我們信心十足的向左上方走去，這裡也只有一棟建築物一血神殿（Blood temple），一聽到這個名字，我就覺得它和血杖謀殺案脫不了關係。誰知走沒幾步，蓋氏計數器又開始大叫，血神殿四周居然圍滿了幅射塵！沒辦法，找了半天；總算發現從上方有一條路可以進去。

進入神殿後，左上方有個大廳，裡面人潮洶湧，不知是那位大師來此講道，我們可沒心情去聽，在一張椅子上看到「發射碼是 MOTEKIM」這句話之後便走出大廳，往左上方而去。

圖十二



向此而去儘是一些奇怪的房間，但是當我們走入最右上方的房間時，眼前的景像把我們嚇呆了。原來血杖謀殺案是這些人幹的！我們立刻把那些變態收拾掉，打開右下角的電網開關（選 OFF），放出了那個奄奄一息的人。他告訴了我們一些事，並願意加入我們，但我們只交代他快回去休養，便離開了房間，走回大廳。

剛才看見的景像使我們每一個人都義憤填膺，誓要搜遍整座神殿，殺光所有的變態不可，誰知剛從大廳右方的門出去，麻煩就來了：數台戰鬥機械人。雖然全自動掃射把它們變成了堆堆廢鐵，但我們也受到了不小的傷害：在神殿最右上角的兩個房間中找到一些防護衣物後，大夥才略為放心。再往前走，遇見兩個守著一個控制盤的守衛，問我們要不要去；看看四下已經沒有什麼地方可搜，便回答要（ Y es），竟把我們傳到到一個像大棋盤的房中。原來這是一個測試身份的檢查站，要依正確的路徑走到最上方的機械人左方，並回答正確的步數才行，若走到路徑以外的地方，第一次時房間四角的砲塔會昇起，以後便會無情的射擊，而且即使走到了機械人左方，若步數回答錯了，便又會讓受驗者重走一次。我們在被轟得死去活來之後總算爬到了機械人左邊，回答步數30。回答完後，忽然腳下一沈，大夥全往下摔落…（註：走棋盤的正確路徑，

請看地圖上所繪路線）。

大家跌成一團，也不知道昏迷了多久，才各自醒了過來。我揉了揉眼睛，四處張望，只見前面有個大水…不，老天，那是個大血池！從不時翻動的血水看來，池中還養了些什麼玩意。血池的中央偏上有個大「島」，看來非得游過去才行，於是我吩咐游泳高手 G.R.X 帶我們游過去（註：找一個隊員不斷的往上使用游泳技能即可），一路上池中的食人魚不停的亂咬，幸好我們防護衣物已經夠強，都沒受什麼傷害。

好不容易登上了陸地，左右共有兩條路，走那條路好呢？我隨便選了一下，決定走左邊的路。豈知走沒幾步，有一個敵人自遠處偷襲，我們在看不見他的情況下無法攻擊，只得冒著危險往前直衝（使用 R UN 指令向前移動，直到敵人的像貌出現為止），總算找到了那個躲在暗處的雜碎，G.R.X 一槍斃了他，我們才得以繼續前進。途中又遇到另一個傢伙偷襲，我們也如法炮製的宰了他，還撿到一支突擊步槍，帥啊！在「島」的最上方我們找到了一扇堅實的木門，看來這裡就是那些變態邪教徒的大本營，於是 G.R.X 將門炸開，大夥緊抓武器一擁而入。

才剛踏出第一步，就看見地板上擺著兩個大圓盤，我當機立斷，馬上決定跳過去（回答 Y es）；待我們全都站穩後，數群血守衛（Blood Guard）便圍了過來，於是數支自動武器開始噴火，鮮血和著硝煙在空中飛舞。我們下手毫不留情，彈匣打空了就撿起被殺守衛留下的彈藥來用，此地的守衛身上竟然還帶著 LAW 反坦克火箭，我們也不客氣的盡數帶走。

將所有的守衛都殺光之後，在下方找到了中央小房間的入口，再一次用 TNT 破門而入，只見…哇塞！好大的陣仗！數群血犬、血守衛，還有那個該死的萬惡元凶一血牧師（Blood Priest）正在我們的面前。頓時小房間內子彈與鮮血齊飛，慘叫共槍聲不絕，經過一陣出發以來最慘烈的戰鬥之後，邪惡終於潰散毀滅，我彎腰撿起唯一的戰利品——支血杖。

戰鬥已經結束，我們再度跨過圓盤，游過血池，回到最初落下來的地方，可是已經無法回到原來的檢查站了，只能前往另一個房間。一走進房中，只見一枚巨大的飛彈把路塞住了。有個人愁眉苦臉的站在一個控制盤旁，我一走近，他就要我輸入發射碼。記起了先前的訊息我迅速的打入 MOTEKIM，飛彈的頂部立刻炸開，那人大喊：「自由了！」然後便飛也似的衝了出去，我們隨即在右上角找到了出口，重見天日。

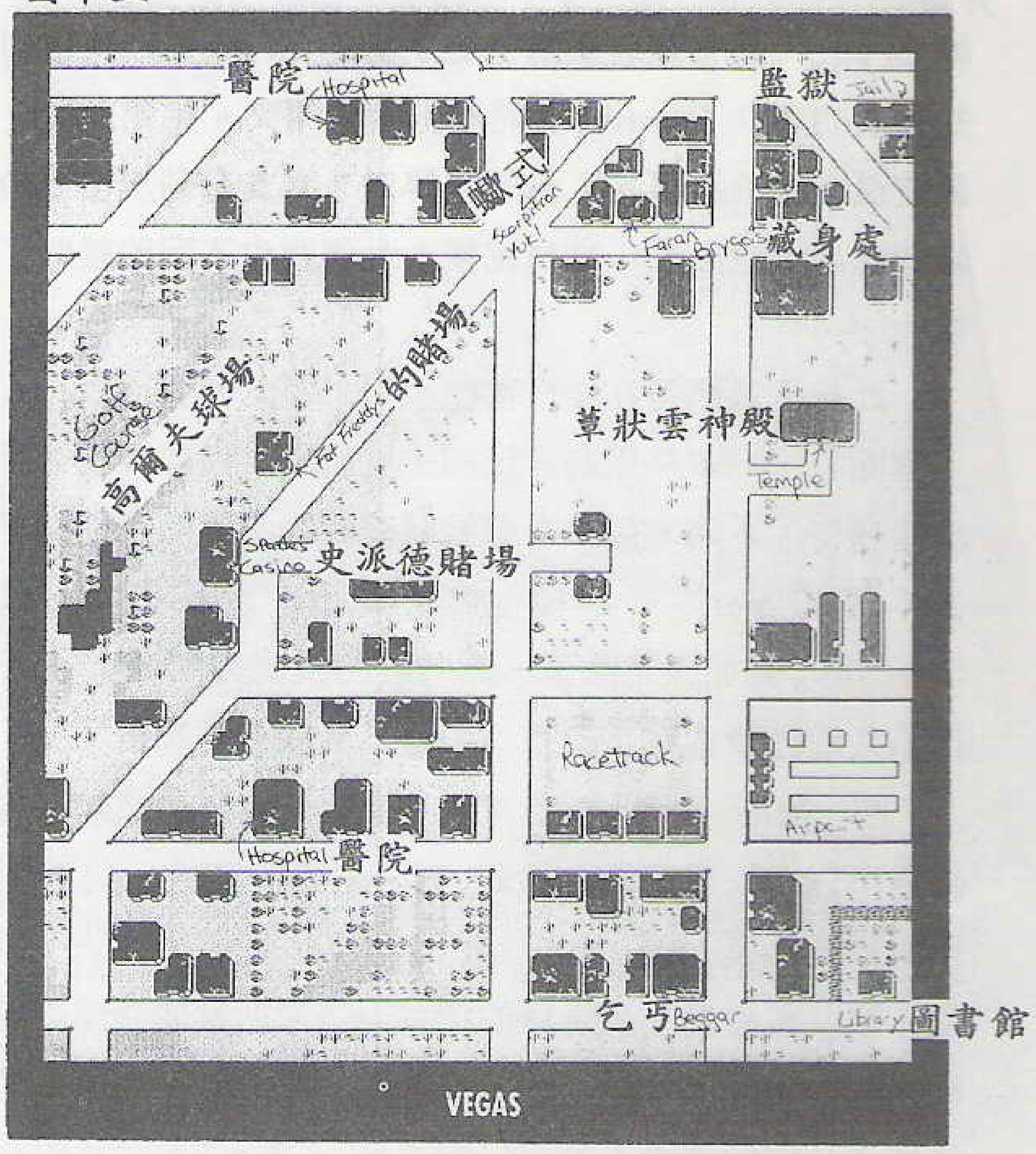
至此我們已收集到數支血杖，於是回到城中心區去驗證，終於找出真正的血杖。回到教堂把血杖秀給牧師後，我們得到了一筆的確非常豐盛的報酬，包括數支自動突擊步槍，這使得我們的武力大為提昇。我們稍後又回到諾曼人營地，買了個引擎，又到 Atohison 的營帳說出碎顱者給的密語，果然在某處用鏟子挖到了一堆東西。

回到 Needles 的瓦斯站，那名工程師收了一些錢，修好了吉普車，於是，在耀眼的黃沙之中，Ace 開著吉普車，載我們前往沙漠中最大的城市一Vegas。

Vegas

早在抵達此地之前，我們便已聽到一些有關 Vegas 城殺人機器的傳言，如今一見，果然不假，各種形式的殺人機器在街頭漫遊，一見到人就攻擊，這些鐵皮混蛋的皮又厚，使得我們在和它們戰鬥時板機都不曾放鬆過。Vegas 不愧是沙漠中的第一大城，可惜也已殘破不堪，我們到圖書館看看之後，在附近一間建築物裡找到了一個乞丐，付一些錢給他，他便告訴我們不少消息，包括城中兩大頭頭一Faran Brygo 和 Fat Freddy 之間的爭霸，以及 Fat Freddy 辦公室的密碼。

圖十三



很快的，我們開始搜索 Faran Brygo 的工作。我們先在史派德賭場（Spade′s Casino）找到 Brygo 的一個手下 Crumb，他給了我他的名字以及進入的密碼。

接著我們直覺的往右上方走去，不意卻在十字路口遇見了恐怖的蠍（Scorpition）式殺人機器。

這眞是一場可怕的血戰，子彈根本就傷不了蠍式，而它的攻擊又是凌厲無比。危急之際我要全部隊員換上 LAW 火箭轟它，總算將它擊毀，但我們也付出了極慘重的代價，市長和市長夫人戰死，L.I.V 奄奄一息，其餘的盡數身受重傷，我勉強把大家帶到附近的醫院，花錢休養了一陣時日才又恢復了戰力。

蠍式留下的戰利品真是值回票價，其中包括一支用途不明的音波鑰匙（Sonic key）（註：若擊毀蠍式後未找到此鑰匙，再去找其他的殺人機器打，必能找到），反正留著必定不會錯。在和蠍式交戰處的右方發現了一棟奇異的建築物，一進入就問密碼，回答 KESTREL 和 CRUMB 之後總算通過了。在最上面的房間我們見到了 Brygo，我們問他有什麼我能效勞之處（how we could help him），他告訴我們 Max 的事，並拜託我們去找回他。我一口就答應了，因為我相信 Max 會是個關鍵人物。

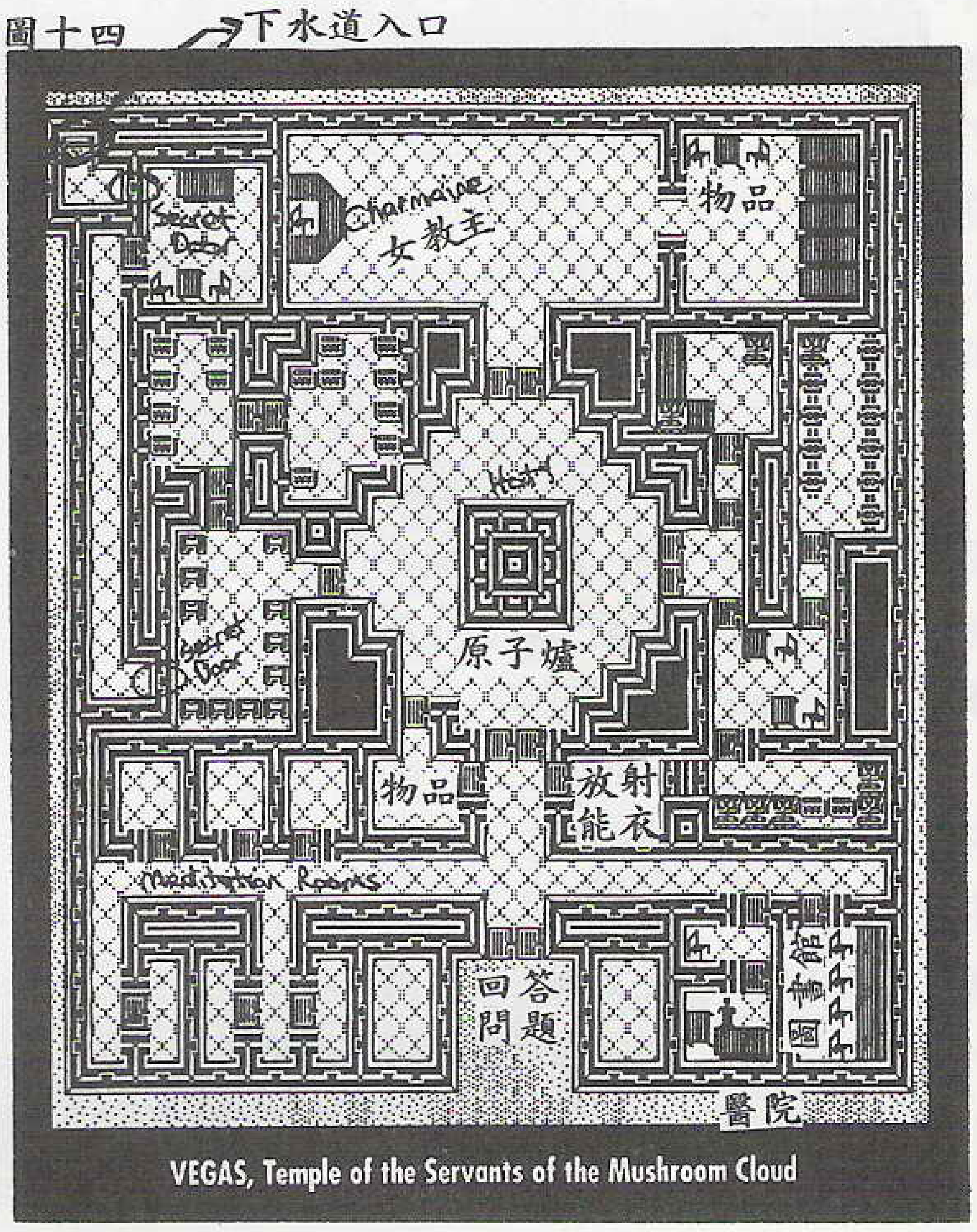
離開 Brygo 的藏身處後，我們再去找 Fat Freddy。在門口回答密語 BIRD 之後，我們終於獲准進入辦公室。看了就討人厭的 Fat Freddy 以半恫嚇的語氣要我們做掉 Brygo，我當場就斷然拒絕（回答 N O），沒想到不知死活的 Fat Freddy 竟然馬上翻臉開火。笑死人了，沙漠流浪者會怕這種不入流的雜碎麼？六支自動步槍把他和幾個貼身保鑣轟成一堆肉泥後，我們頭也不回的離開了這裡。

此外，我們還在城的最右上角找到了一間監獄（Jail），裡面除了一本奇怪的日記和一些被陷阱保護著的物品外沒啥稀奇，不過，倒是有個被關著的囚犯。我們先開門進去（選 O pen），解掉他身上的鎖，於是強力的戰士 Covenant 就加入了隊伍，他的戰鬥技能非常高，正好取代不久前遭蠍式毒手的市長夫婦，令我相當高興。

呵，Max，Max！他會在那裡呢？我突然想起 Brygo 說過可以去找蕈狀雲神殿的 Charmaine 幫忙，於是向城東的神殿而去。

蕈狀雲教真是個奇怪的教派，一進門就問我誰是偉大的人（Great one），我當然是回答我的大名；接著又問我是否有帶禮物來，我順口回答是（Y es），又問我帶了什麼禮物來。這下可把我難倒了，正自思索間，L.I.V 忽然說：「記得要我們尋回血杖的牧師所言，血杖本是蕈狀雲教之物，後來失竊才不見了，若回答血杖的話，或許可行。」我依言打入 Bloodstaff，門果然開了，我們就大剌剌的走了進去。

圖十四



VEGAS, Temple of the Servants of the Mushroom Cloud

神殿內部還兼設醫院圖書館，這真是件不可思議的事；圖書館中有項叫能量武器（Energy）的技能，著實讓我吃了一驚，難道真有雷射槍之類的武器嗎？為了日後著想，我們每人都學這個技能。學完後從中央往上走，卻是三道鐵門深鎖，L.Y.C 的技術已無用武之地，索性一不作二休，全用 TNT 炸了，在左右兩個房間內找到 3 件防護力 5，可防放射能的放射能套裝（Rad Suit），數支自動步槍和一堆彈匣，真是樂死了。再往上走，繞過中央的原子爐（無怪乎取名為「蕈狀雲教」），再炸掉最上面的門，便看見大群教徒站在大廳中，位在大廳左首的就是 Charmaine。我們向左走去，剛走到她附近，就有教徒攔住我們，問道：「你們要參拜偉大的人嗎？」我順口回答「是的」（Y es），然後再往前走，走到她面前一步，大概患有被害妄想症的她立刻喊道：「站住！不准再過來？誰派你們來的？」我連忙回答 Faran Brygo，她便給我們一個密語，要我們回 Needles 把血杖帶來給她。

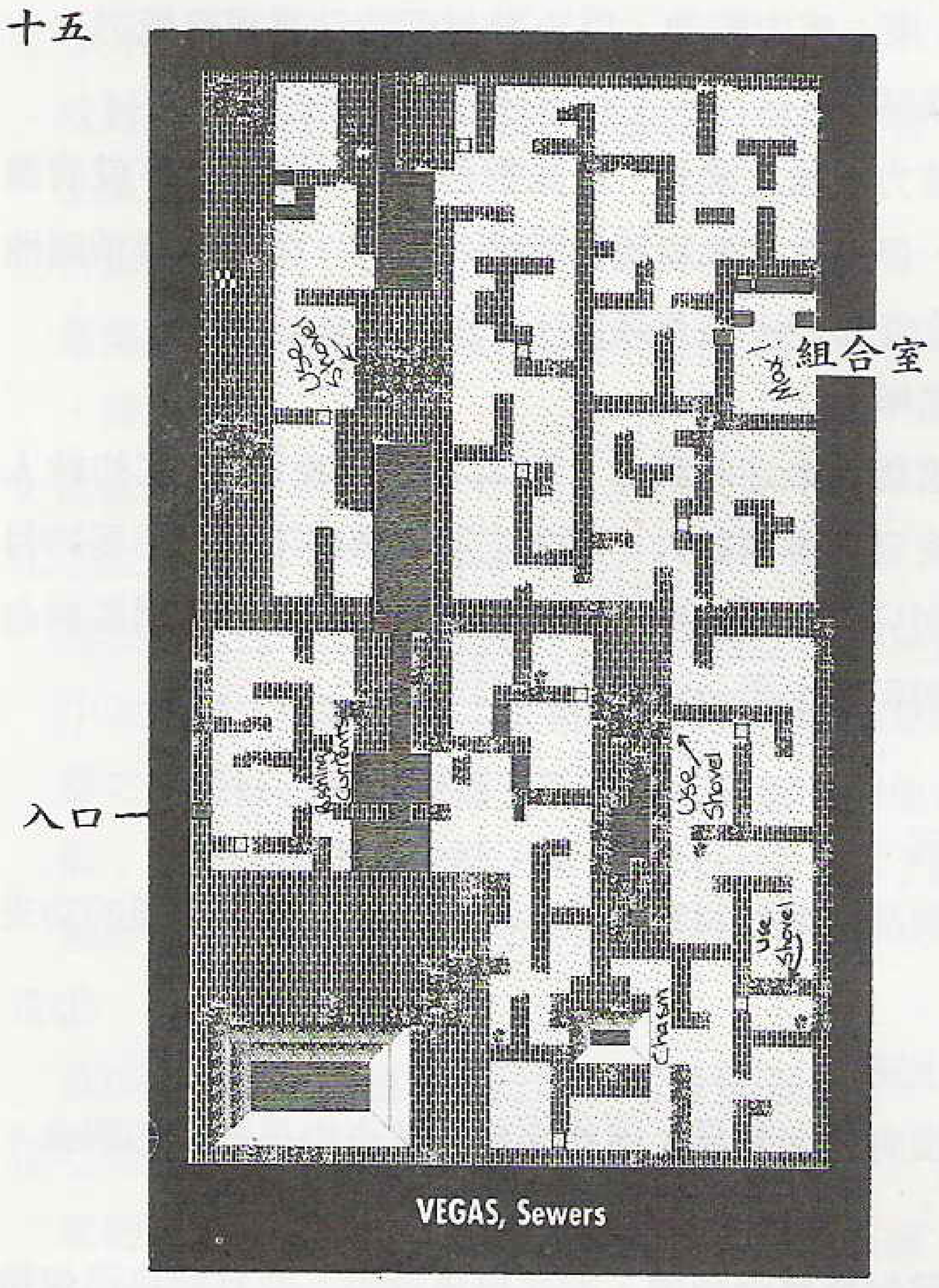
不得已，只有跑一趟了。我對牧師說出 DIPSTICK 後，他就恭恭敬敬的把血杖交給我，當我再次回到神殿將血杖交給 Charmaine 時，她喜形於色的告訴我通路已打開了。我半信半疑的和大夥探查，這才發原子爐右方的房

間中右方己打開了一個密門，於是我們一路往上，從左上角的入口進入了下水道。

下水道之旅

不愧是 Vegas 的下水道，大得不太像話；而且此地似乎是殺人機器的大本營，每次戰鬥大夥都掃射的十分痛快。走沒幾步就遇上了第一個難題：如何渡過湍急的水道？幸好 L.I.V 身上還有根繩子，搭一道繩橋（站在水道岸邊，向下使用繩子即可）便過去了。還有個地方可找到一些敲起來空洞的牆（標有 Use Shovel 之處的碎牆），正巧可用當初在諾曼人營地挖寶的鏟子（Shovel）挖開，如此整個徙水道便可通行無阻了。

圖十五



四處和殺人機器對戰的結果是得到一些能量武器、能源包、和四種用途不明的裝備─伺服馬達（Sever motor），融合爐（Fusion Cell），電路板（Rom board）和能源轉換器（Power Conventer）。我本來不相信 Max 是個機械人，但從這些散佈四處的零件和一個機械頭部看來 Charmaine 所言不虛。（註：地圖上標有攜帶該零件的機械人大概位置，各位只需直接收集這些零件，不必多打無用的仗。此外，小心 Cyborg 和 Hexborg 這兩種敵人）

最後，我們總算抵達了右下角的一個房間。房門沒辦法炸開，正在頭大之際，忽然想到可用音波鑰匙來試試，果然應聲而開。進去拿到最後一塊電路板之後，只見房間右側放著一排四個組合桌，好像是用來組合機械人的。大夥興致大發，拿出先前檢到的零件開始試驗。

（註：組合過程相當麻煩，為簡化動作，於此一併以簡略方式說明。首先，走到組合桌上，由上而下是為⑴、⑵、⑶、⑷：

⑴選⑵→原地使用 Android Head→選⑵→原地使用電路板→移動至⑵

⑵選⑵→原地使用融合爐→選⑵→原地使用能源轉換器→選⑵→原地使用伺服馬達→選⑵→原地使用電路板→選⑵→移動至⑶

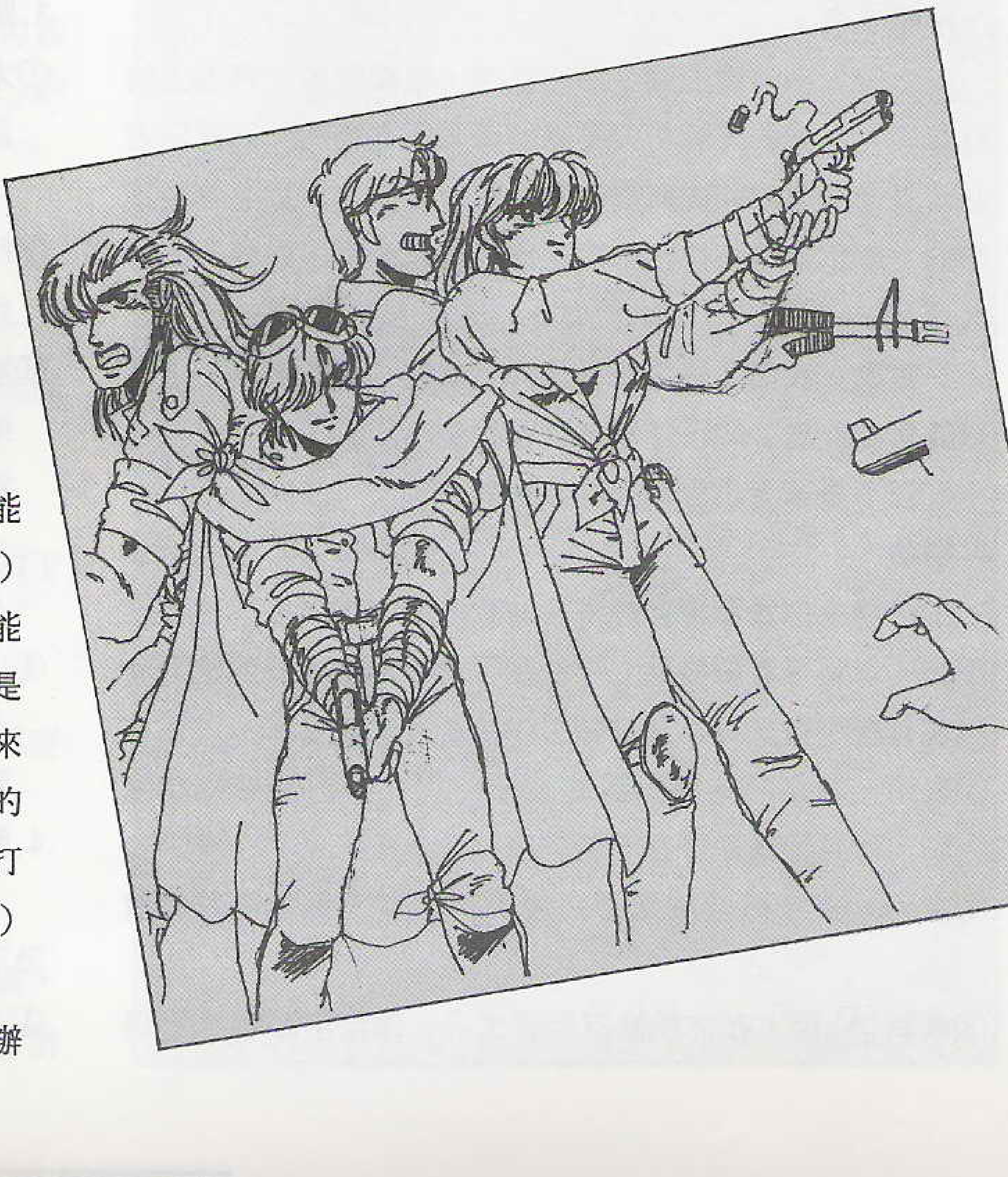
⑶選⑵→原地使用伺服馬達→選⑵→移動至⑷

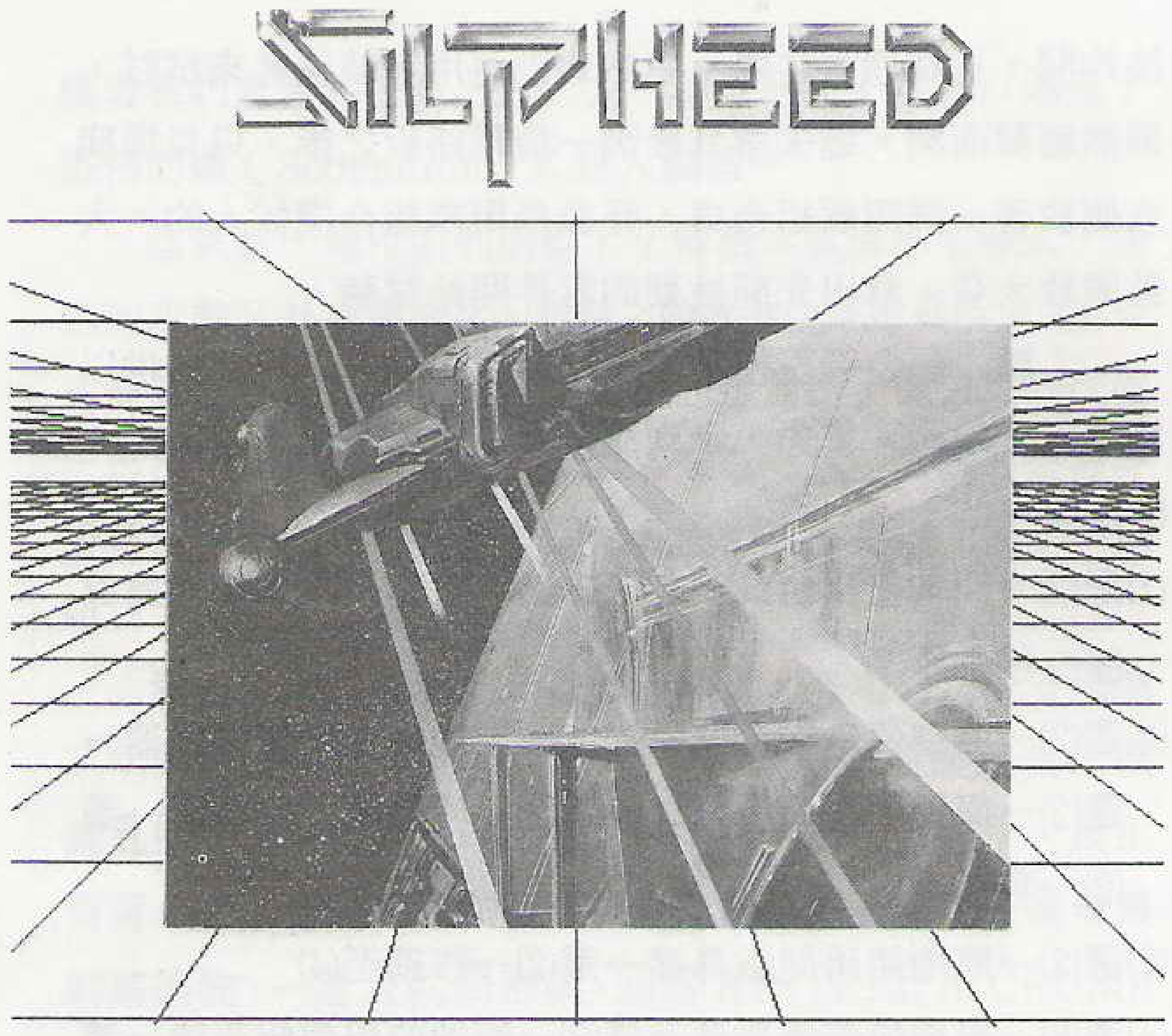
⑷選⑵→原地使伺服馬達→選⑵→原地使用伺服馬達→選⑵

完成後，分別到⑴⑵⑶⑷，各選⑶即可）

一陣亂搞之後，居然把各部份都修好了，當我們把四個部份組合起來之後，Max 就復活了。他告訴我們有關 Sleeper Base 和 Darwin Village 的事，並需要我們從下方的門離開。

望著無垠的沙漠，我們坐下來休息一會兒。不知道我們的旅程還有多久才會結束？





「宇宙神風號」攻略技巧經驗談

/陳昱仁

「宇宙神風號」是一個緊張，刺激又好玩的「純動作」射擊遊戲，精緻的畫面，快速的動作，衆多的物品。各式各樣的武器，以及不同造型的敵人，樣樣都令人愛不釋手，廢寢忘食。

由於「宇宙神風號」動作快速，敵機衆多，再加上槍林彈雨，一流的閃躲功夫是過關斬將所必備的，因此玩者必須具備清醒的頭腦與靈敏的反應。但是，單靠這些是不夠的，所以筆者將自己的攻略技巧公諸於世，與各位同好共享。

首先，我把各關之物品及大型敵艦一覽表公布於下，以使各位能夠「知己知彼，百戰百勝」：

以下是筆者之攻略經驗及技巧：

1.物品

一路上你會發現有許多格蘭戰鬥機，儘可能把他們打下來，以獲得各種物品（小心跑了），增強自己的威力。但是有些小行星與其非常類似，小心受騙上當。

①在第一關剛開始時出現的 [W] 、[F] 、[S] 最好都能拿到，而且往後最好都不要失去。

②拿到[F]後，只要按住空白鍵即可連發，毋須猛敲鍵盤。

③拿到 [A] 後，在你戰機四周將出現三顆衛星環繞，它雖然可以幫你抵擋敵軍的炮火，但是最好不要讓它們受到損傷（撞久了會消失），把它們留到該關最後，用它們去撞大型敵艦（不能把衛星帶過關）。

④拿到第一關之 [D] ，則會出現一大堆之物品待你拿取，好爽！

⑤拿到[I]後，你就成為無敵，只要開去撞敵機，即可獲得分數。

2.武器

一般說來，外側之武器比內側之武器好，亦即自動瞄準優於雷射優於V光束……。

①前方光束：逼不得已時（沒有其他武器）才使用。

②方陣光束：攻擊範圍最廣，而且可向側面攻擊，是個蠻不錯的武器，只是威力太弱。

③V 光 束：威力較強，用於對付前方敵軍很有威力。

④雷射機關槍：

是破壞力最強之武器，用來對付大型敵艦兩三下就清潔溜溜，但是其攻擊範圍僅限於一條線，因此須要精確地瞄準才能命中，為其缺點。

⑤自動瞄準：

是筆者認為最好的武器，因為它可以攻擊360度的敵人，又會自動尋找敵人；若是它所瞄準的不是你所要的目標，則只要左右搖擺，即可瞄準新的目標。若與雷射合用，則可使出另一種威力。

3.關卡

①太空區：

各種物品、敵機雜亂出現之處，「閃躲」是主要的功夫。

②行星上空：

此區沒有任何物品，因此保持不被命中是唯一的觀念。

③城堡：

使用雷射或自動瞄準，沿途掃蕩障礙，並且把自己保持在畫面之中央以上，以免被夾死，其慘狀實在慘不忍睹。在本區常出現Ⓒ萊伯洋號，趕緊衝到它面前，拚死射（不要怕死），即可將它解決。

④小行星區：

本區雖然有許多小行星，非常危險，但是卻是資源最為豐富的區域，因此可利用此區將裝備補滿。

4.敵機

敵機會從四面八方出來攻擊，因此必須特別注由側面及下方出現之敵機，以免被偷襲而遭不測。

①ATOLATAL：會發射二枚火箭攻擊；可以將火箭擊毀

。

②SATELLITE：

只在小行星區出現，十分堅固，用雷射也要射4～5次才能將它擊毀，最好不要讓它接近你。若是你的防護很強，乾脆把它撞毀算了。

③LAZEL：

此戰機會射雷射，最好和它們錯開，不要與之正面衝突。

④VENNON：

只在小行星區出現，會停在你面前，擋住你的武器。當它們接近你時，趕快向左或右逃開，以免被纏住。

⑤GOLAN：打下它們，可獲得物品；逼不得已時，只好跟它們撞了。

⑥GONOSU：

成對出現，到你旁邊時就分別由左右向你夾攻，趕快往上或下逃吧！

⑦自爆散彈：

應儘量遠離它們，以免被散彈打中；或在其尚未爆炸時，將之擊毀。

5.敵艦

①Ⓐ拉瑟號：

在Ⓐ旁邊有小太空船環繞，小心別撞上，你可以在Ⓐ及小太空船之間射擊，或是在底部以自動瞄準左右搖擺射擊之。最好不要用雷射，若是你用雷射，則他也會用雷射；如果你技術夠的話，可用雷射並採「打了就跑」的戰術，而安然無事。

②Ⓑ：

依序將兩邊之自爆散彈打掉，不要管Ⓑ本身。

③Ⓒ萊伯洋號：

武器種類甚多，但只要抓住其規律之移動路線，並閃躲滿螢幕之散彈即可。

④Ⓓ：

注意其雷射，當它射完雷射時，跑到它面前射三、四下，趕緊離開，如此反覆即可。

⑤Ⓔ：

當其停下來時，就表示要發出雷射框了。只要注意不要在其雷射框範圍內，Ⓕ很容易就解決了。

⑥葛羅爾號：

第一階段—小散彈＋雷射

沒有一個地方是安全的，當你看到雷射時，趕快閃開，如此時常移動，邊跑邊射，過了一段時間，雷射就會消失，而進入第二階段。

第二階段—防護罩＋自爆散彈

把三個形成防護罩之東西打掉，防護罩就會消失（小心自爆散彈），而進入第三階段。

第三階段—小散彈＋大散彈＋小太空船

要在這槍林彈雨中求生存，惟有靠「閃躲功夫」，別無他法。（使用雷射，才能較快擊敗葛羅爾號。）

6.小技巧

①每過五關會有一動畫，可按住 [↵] 而跳過。

②若是你覺得武器選擇項不合汝意，可一直按 [F9] 或 [F10] 直到滿意為止。

③若是你認為某關打得不好（分數太低、有些物品沒拿到或是防禦力太低），可在未過關前按 [F9] 或 [F10] 重玩。

④善用斜向的四個控制鍵（↗↖↙↘），它們可以使你在走投無路時獲得一條生路。

⑤隨便取幾張貯存不同關數之磁片（甚到未儲存之磁片亦可），在遊戲中任意抽換並按 [F9] 或 [F10] ，則會有意想不到的結果產生！

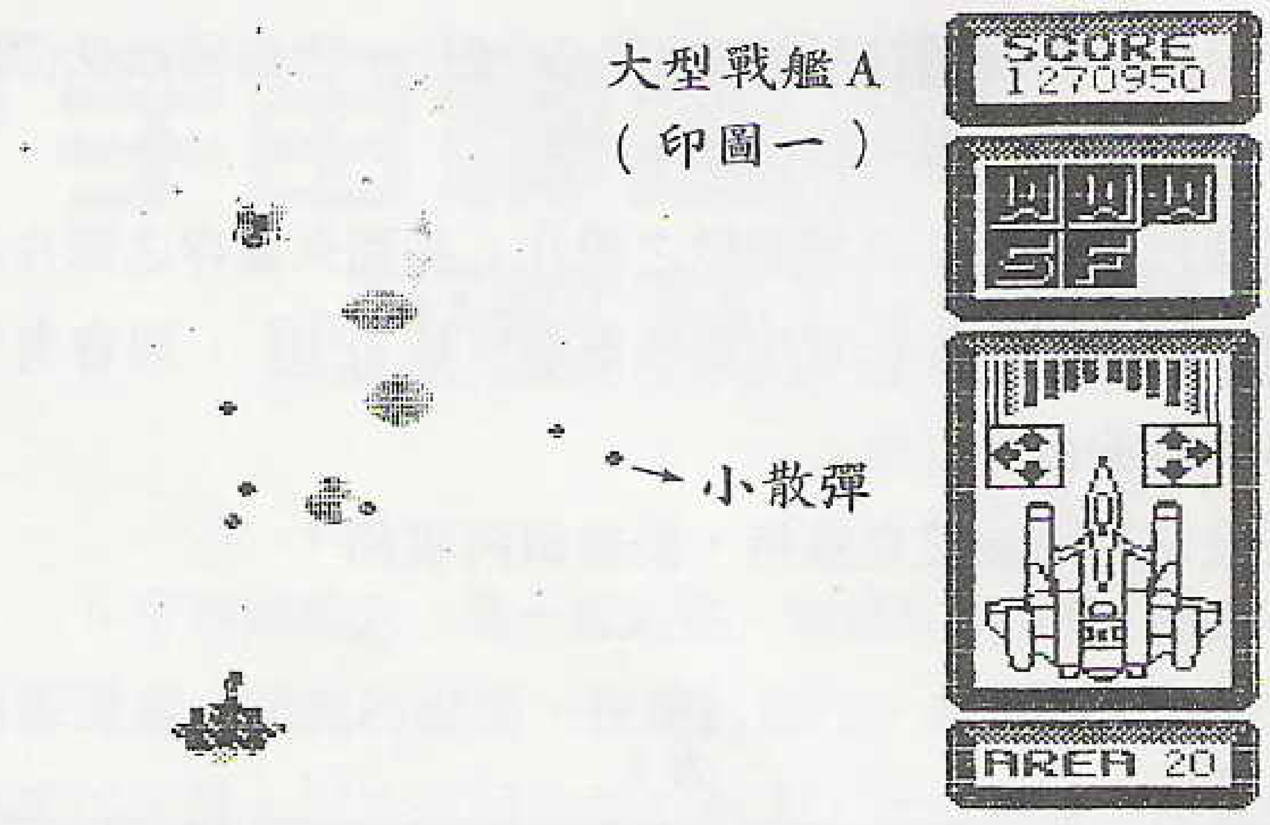
祝大家早日消滅艾克萊特，拯救銀河聯邦！

表 1

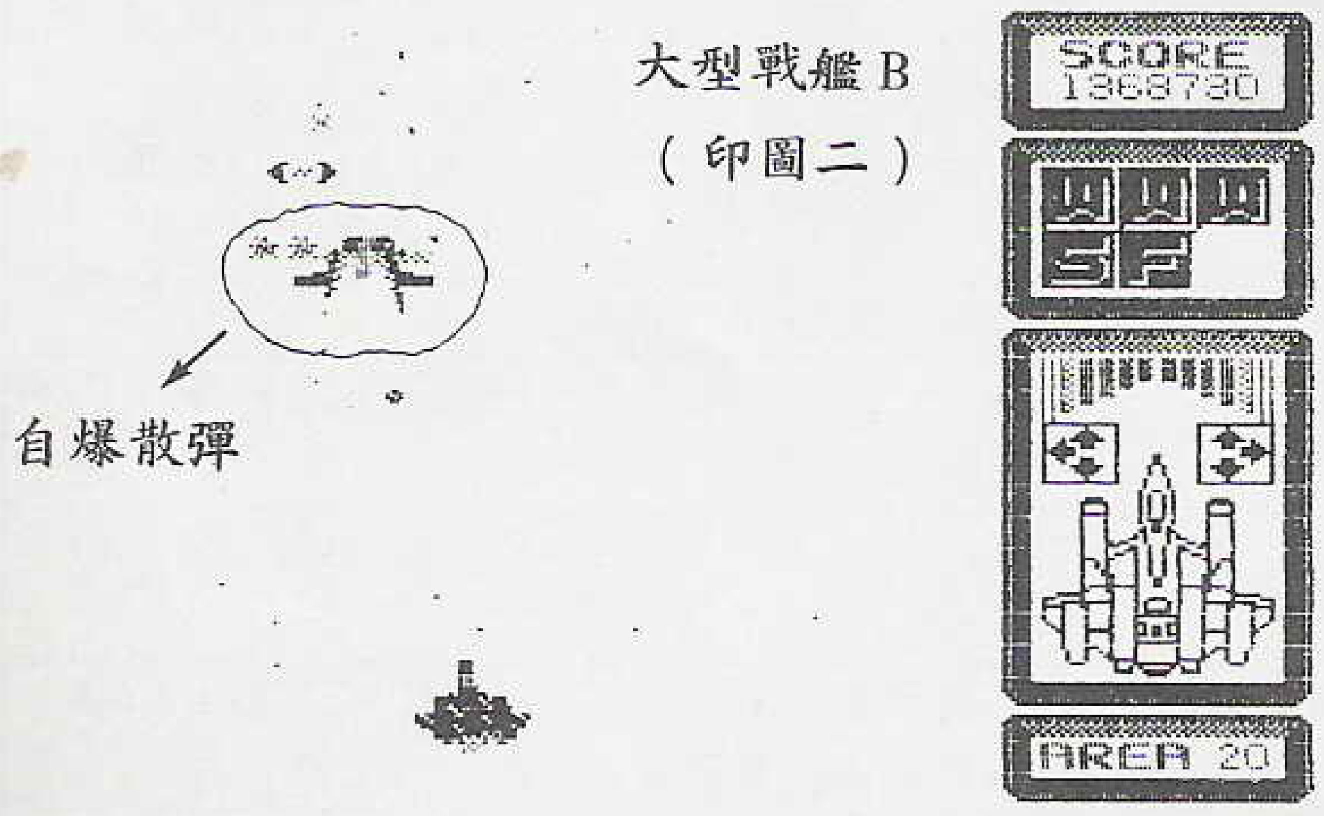
關卡	地　　區	依序出現之物品及大型敵艦
1	太　　空	W，F，H，D，HHHSFF，Ⓐ小散彈
2	太　　空	A，R，F，Ⓒ小散彈，S，I，Ⓒ小散彈＋2火箭
3	行星上空	Ⓐ小散彈
4	城　　堡	R，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈＋大散彈
5	太　　空	N，N，N，NRFN，NAH，NN，N，N，HH，Ⓒ3火箭
6	小 行 星	H，SHFH，H，H，H，H，F，H，Ⓒ小散彈＋大散彈＋2火箭
7	城　　堡	R，Ⓒ小散彈，Ⓔ小散彈＋雷射框
8	行星上空	Ⓔ小散彈＋小太空船
9	太　　空	R，R，BSF，HHHFHH，Ⓒ小散彈＋大散彈
10	太　　空	FSR，Ⓐ小散彈，SFR，Ⓒ小散彈＋2火箭Ⓒ小散彈＋大散彈Ⓓ小散彈＋雷射
11	小 行 星	SFRID，FHSD，DDI，DW，D，D，HR，Ⓔ小散彈＋雷射框
12	行星上空	Ⓔ小散彈＋小太空船
13	城　　堡	F，R，S，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈，Ⓓ小散彈＋雷射
14	小 行 星	WS，R，FH，Ⓒ小散彈＋大散彈＋2火箭

15	太　　空	FSF，R，S，WRFI，Ⓒ小散彈＋3火箭
16	行星上空	Ⓑ自爆散彈
17	小 行 星	F，S，RWB，HH，F，SHH，Ⓔ小散彈＋小太空船
18	城　　堡	Ⓒ小散彈，R，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈，Ⓒ小散彈，Ⓓ小散彈＋雷射
19	太　　空	RS，F，NNIND，W，R，Ⓔ小散彈＋雷射框
20	決　　戰	Ⓐ小散彈Ⓑ自爆散彈Ⓒ小散彈＋大散彈Ⓓ小散彈＋雷射Ⓔ小散彈＋雷射框 葛羅爾號（小散彈＋雷射）＋（防護罩＋自爆散彈）＋小散彈＋大散彈＋小太空船）

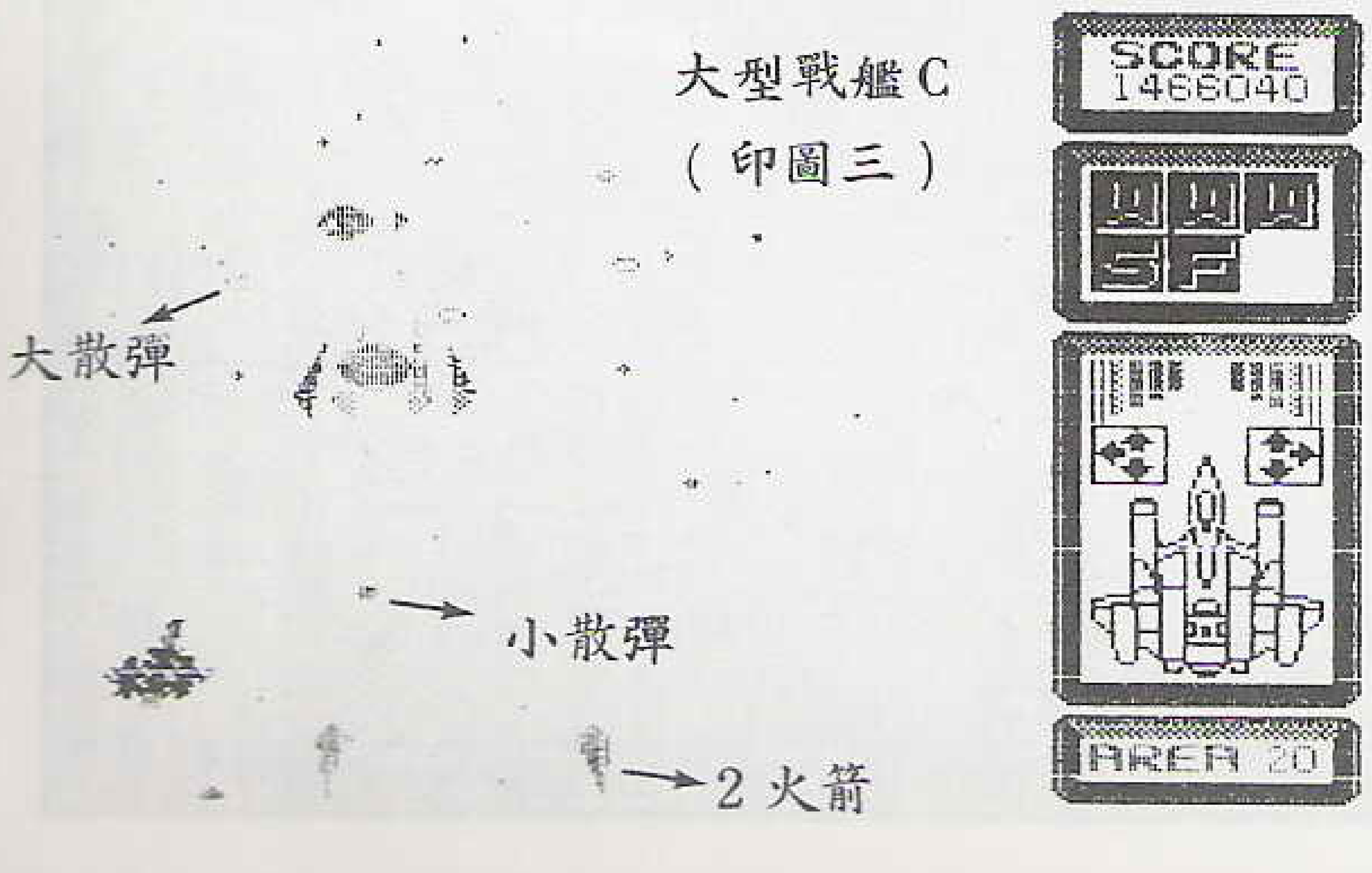
註：兩字之間沒有逗號者，表示其為連續出現。
①W，F，…可取得之物品
②Ⓐ—敵軍大型戰艦之代 號（見附圖）
③小散彈—該敵艦所使用之武器。



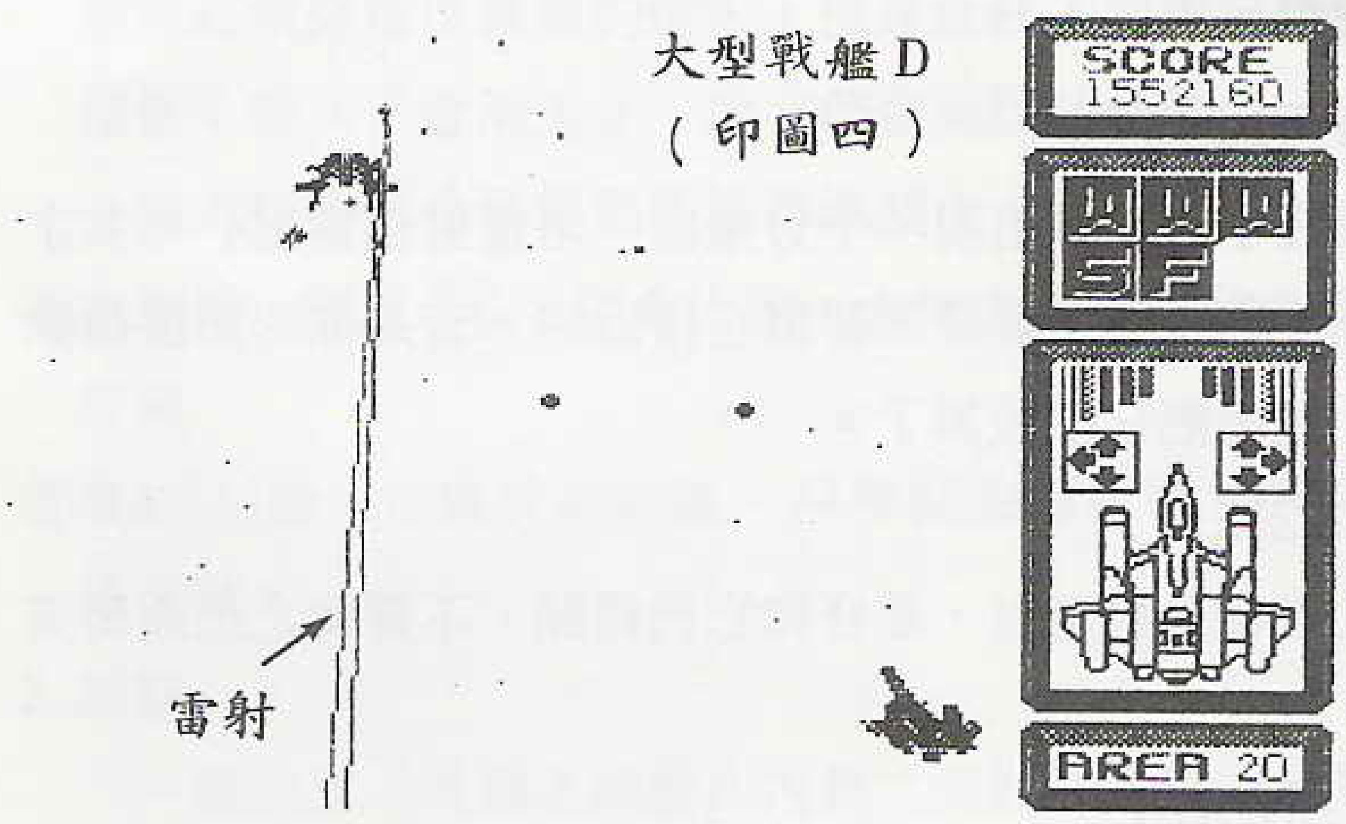
大型戰艦A
（印圖一）



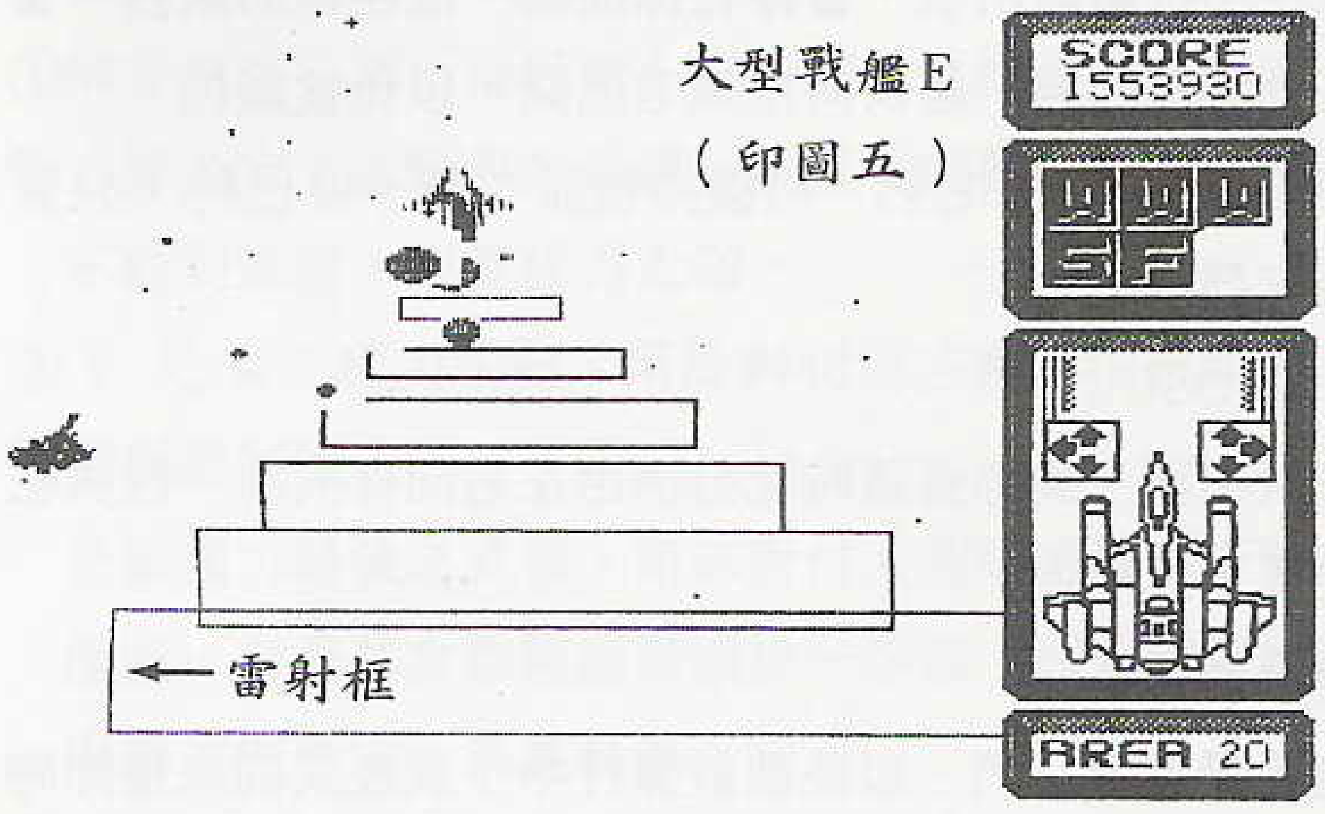
大型戰艦B
（印圖二）



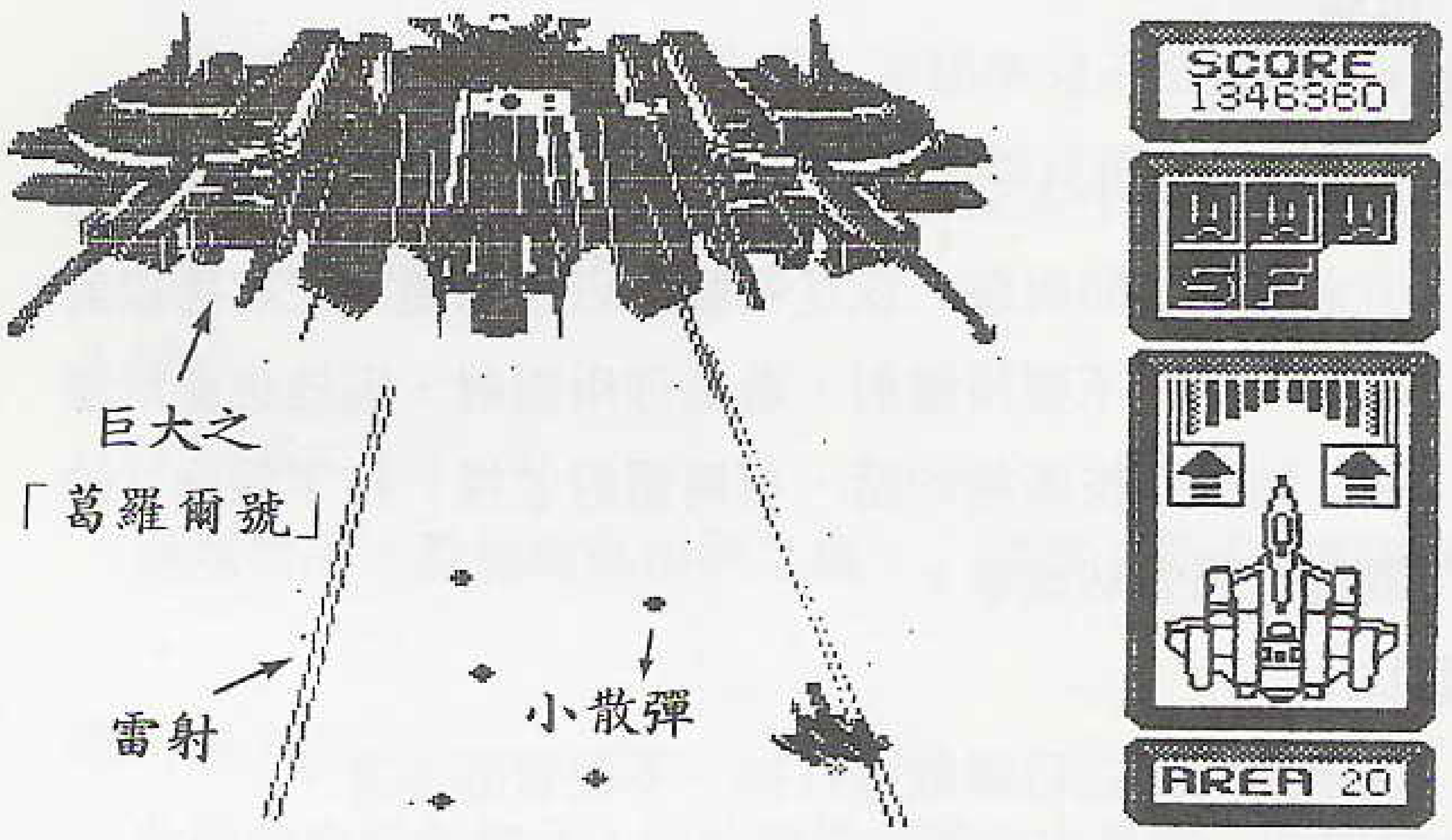
大型戰艦C
（印圖三）



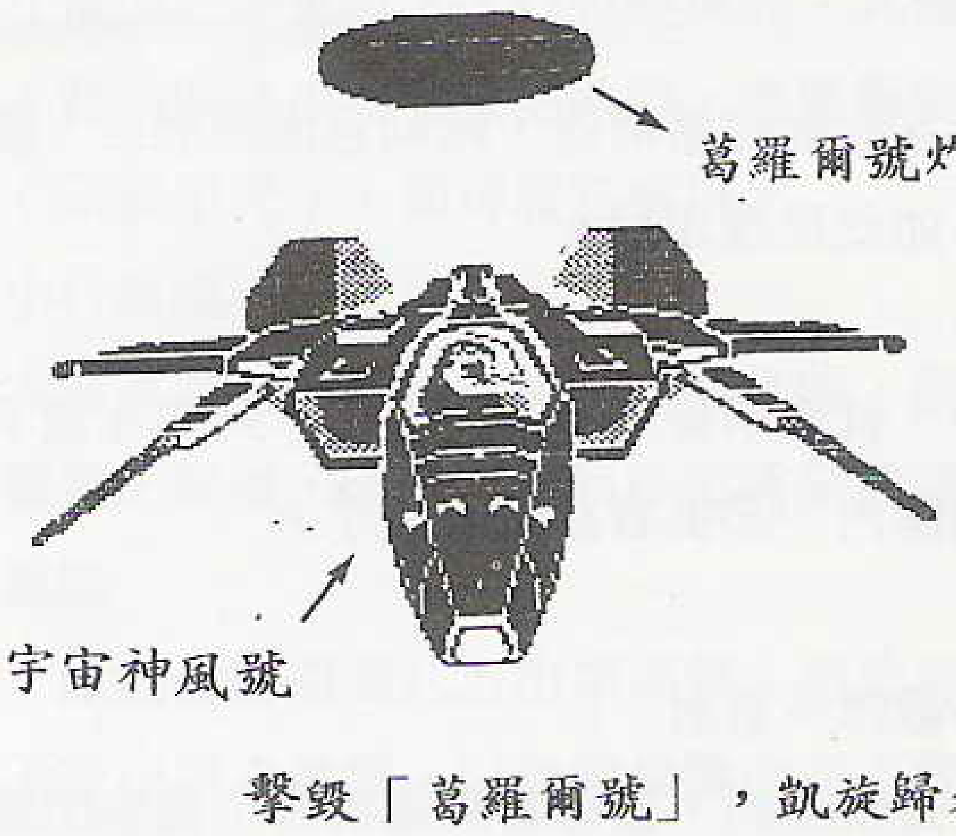
大型戰艦D
（印圖四）



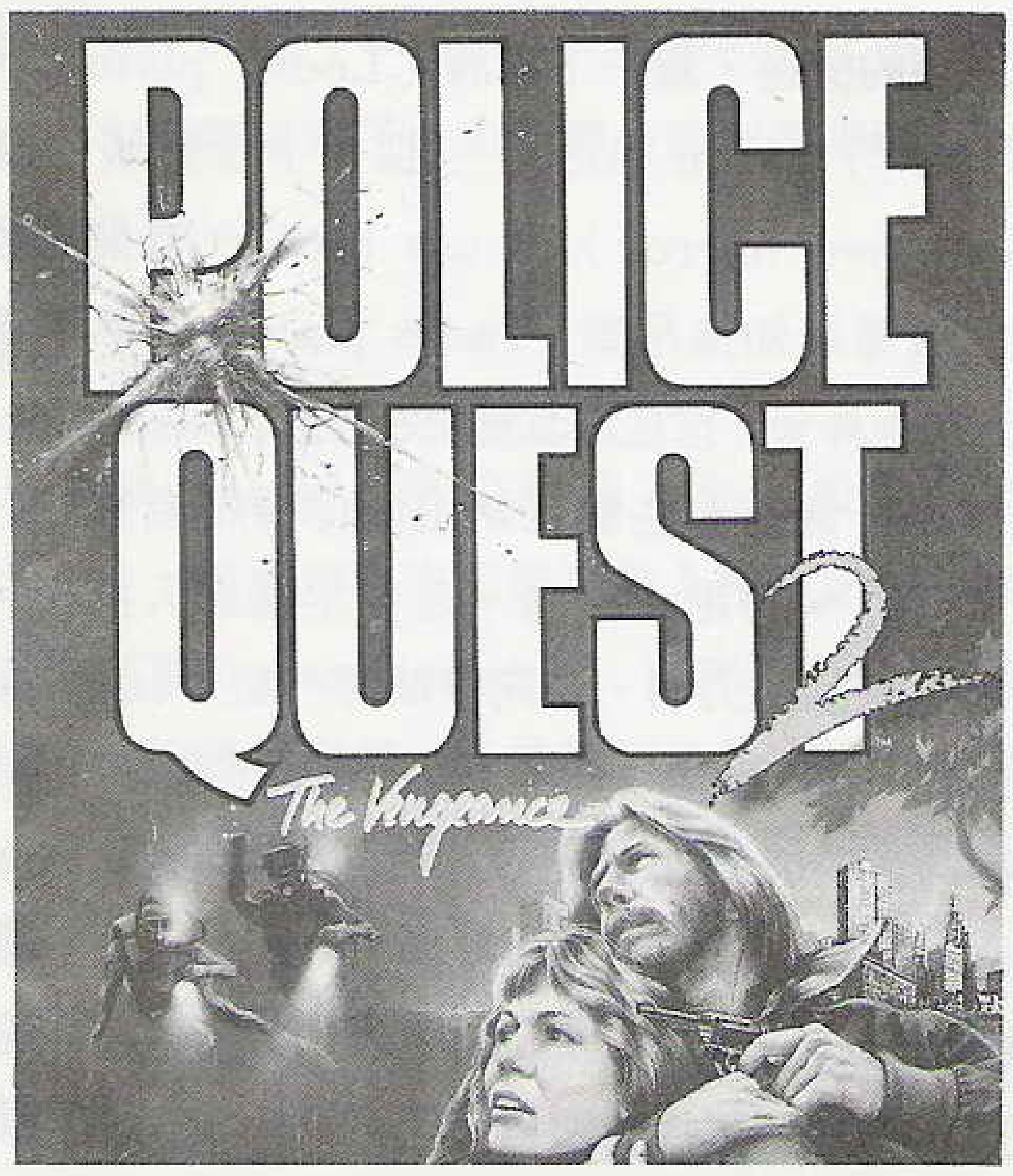
大型戰艦E
（印圖五）



決戰「葛羅爾號」戰艦 （印圖六）



擊毀「葛羅爾號」，凱旋歸來
（印圖七）



警察故事Ⅱ

傑西·班復仇記

/溫松淋

危險的殺手傑西·班從監獄逃脫了，自從你一桑尼警探在上一集將他送進監獄後，你就成為他報復名單上的第一號人選，為了不使他的詭計得逞，馬上帶齊裝備出發追緝他吧！

初次任務

剛開始就照說明書的步驟進行，進入射擊練習室後走到櫃台拿護耳罩（Get ear protector），進入射擊位置，校準手槍（adjust sights），向上、向左調整約十響左右，戴上護耳罩（Put on ear protector），上膛、舉槍、開槍，先射二發，然後看一下靶（View）（look targets），嗯！還不錯，如果不準的話再校準手槍，直到準確為止，看完靶後換一張新的靶紙（replace target），將靶歸位（push back），校準好手槍時就可得分，然後離開櫃台歸還護耳罩（Return Ear Protector），拿彈匣（Get ammo），你必須將一個或二個彈匣全部用完才可以再拿彈匣，然後回到辦公室，組長就會告訴你班已脫逃的消息，到公佈欄下方拿起警車鑰匙（Get key），走到停車場，打開左上角那輛車的後車箱（Open trunk），把工具箱放進去（Put kit）關上，（Close trunk），走到車門旁開鎖（Unlock），按F4進去，鍵入（Go Jail）。

調查越獄經過

到了監獄後，走到鎖櫃開它（Open locker），把槍放進去鎖上鎖櫃（put gun）（lock the locker），走到門旁按門鈴（Push button）（Open door），亮出警徽（Show badge），進去聽完獄卒說明事情經過後，向獄卒打聽 pate 車子資料並拿檔案（decribe pate's car）（request file），再鍵入（Bains），拿黑名單（get mug shot），歸還檔案（Return file），再要一次檔案（ask for file），鍵入（Pate），翻下頁（turn page），走出監獄，打開鎖櫃（open locker），拿槍（get gun），回到車上後使用無線電報告情況（radio），每一次任務完成後回到車上都要使用無線電，所以以後不再重覆，鍵入（drive to station），這也是每次任務完成都要執行的步驟，以便等待命令，再來就可接到命令去超級市場，鍵入（Go Oak Tree Mall）。

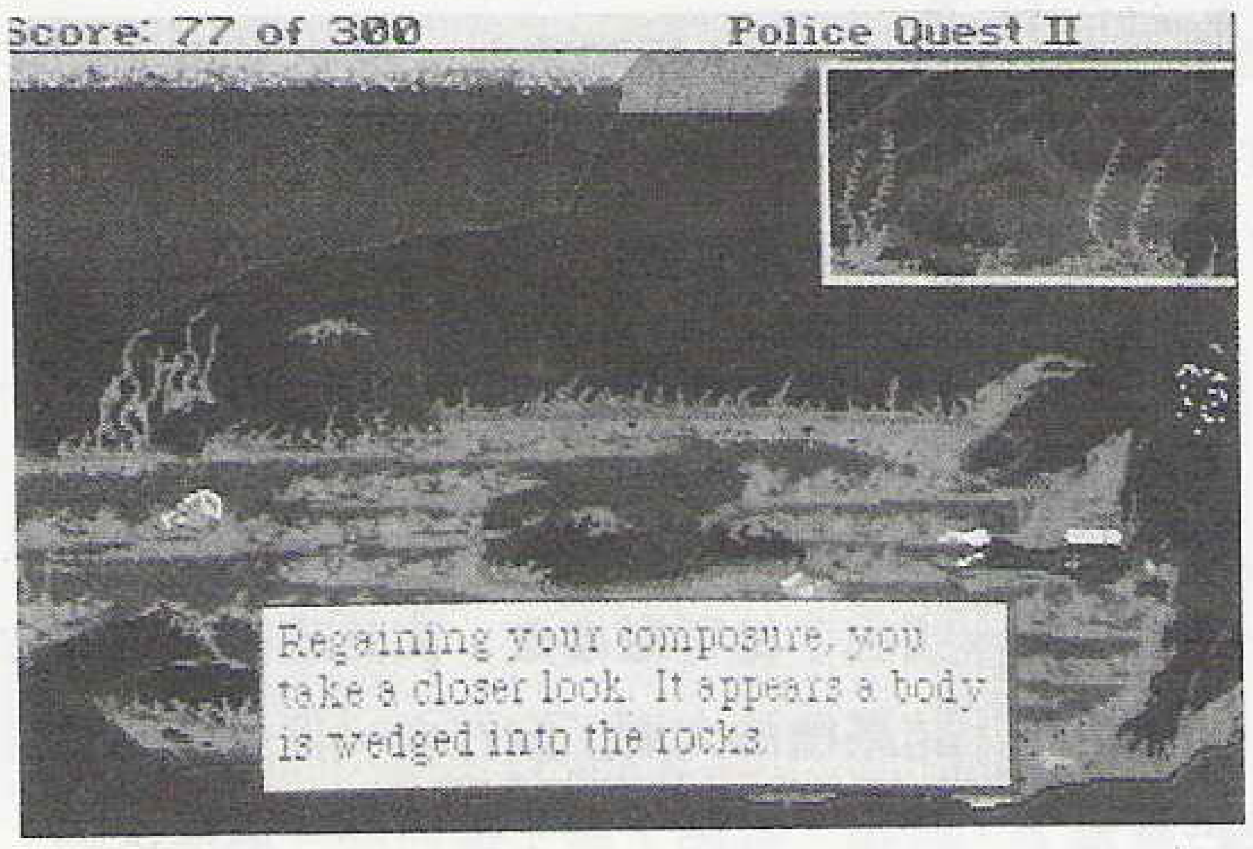
第一條線索

到了商店後，打開後車箱（open trunk），拿工具箱(get kit)這也是以後必需的步驟，走到跑車旁，看一下車子，嗯！蠻拉風的，打開車門（open door），這一邊打不開，換另一邊碰碰運氣，哈！門開了，把指紋顯示粉撒在置物小格上（dust glove box），果然有指紋，使用指紋膠帶採取指紋（use tape），打開置物小格，裡面有子彈，空的手槍套和行車執照，將這些東西拿起來當證據（Get bullets）（get hoslter ），但行車執照必須留在車上，你也可以將指紋顯示粉撒佈在後照鏡（Rear view mirror），再將車內仔細搜查一番，結果一無所獲，把門關上離開車子，此時警官會帶一名受害人來，過去詢問她（Ask woman），回到車上，再來就可接到任務前往棉花田，此時， Keith 會跟你打賭，選擇畫面上的“You are ON”的訊息（按 ENTER 鍵）。

伏　　擊

到了棉花田後，走過去詢問證人，然後向左邊走，到另一個畫面後，拔出手槍再繼續走，突然班衝出來向你開槍，趕快還擊，結果槍法太爛了沒打中，但也嚇跑了班，不要再發呆了，快追，班開了車子衝向你，危險快閃，好險，差點成為輪下亡魂，趕快回車上用無線電報告情況（ radio），然後下車走到有垃圾桶的畫面，翻一下垃圾桶（Search trash），結果發現一套沾了血跡的衣服，

拿起來看看(get clothes)，上面還有名字，看一下名字“班”(read name tag)，走到左上角的河邊看看(look down)，採取血液樣本(take sample of blood)，採足跡(get footprint)，照個像(take picture)，回到停車的地方，Keith告訴你潛水員快來了，在原地等一下，潛水員到了，走到另一個畫面，然後警官會問你有什麼事，鍵入(Dive)就行了，然後他會要求看你的潛水證，可是你忘了把潛水證放在那裡，找一下，翻一下皮夾(Look in wallet)，原來在這裡，把潛水證給他看，他答應讓你潛水了，然後走向車子門就自動打開了，裡面有潛水工具，逐一拿起來(Get vest)，(Get mask)(Get belt)，(Get fin)，(Get suit)麻煩的是氧氣筒，你必須逐一拿起來(Get 1)，看一下(Check tank)，看那一個氧氣最多就拿那一個，如果不是就放回去(Put 1)，裝備拿好了就下車，潛入湖底後，儘量在中間約略靠螢幕下方搜查(Look down)，搜索重點如是單色螢幕就找白色或淺色的地方，在湖底有三個場景，我將它定為中間為第二，左邊為第一，右邊為第三個場景，在第一個場景可找到代用刀，第二個景可找到遺失的徽章，第三個場景是你必須游到右邊石頭的地方，在中間偏下有一條裂縫，游到那裡，鍵入(Look down)，當螢幕告訴你石頭後面有東西時就表示找對了地方，此時把石頭移開(Move rock)，然後鍵入(Look hand)，再鍵入(Romove body)，就大功告成了，你必須注意不要游到上方石頭的地方，否則…，上岸後，看一下屍體，沒什麼發現，回到潛水車換衣服，然後回警車放好工具箱，再來就是一大堆無線電的通訊，反正到機場去就是了。(Drive to airport)。



緊追不捨

到了機場你一眼就看到被偷的那輛車，先拿工具箱，走到黑色車輛的旁邊，看一下車牌(Look plate)，走到後座打開車門(open door)，採一下後照鏡的指紋(dust rear view mirror)，(use tape)，離開車回到警車，用無線電通知拖吊車(radio plate)，然後走入機場，走到電線桿旁，按按鈕改變交通燈號(push button)，過馬路後，會有一名賣花姑娘問你要不要買花，回答(buy rose)，再進入機場。走向左邊進入廁所，你可不是要進來消除壓力的，走向中間那一間(enter stall)，打開門看一看(look toilet)，打開蓋子(remove lid)，往內一探(look in tank)，把槍拿起來(remove gun)，離開後走向烘乾機，打開(turn on dryer)，將槍烘乾(dry gun)，離開廁所到櫃台，亮出警徽(show ID)，你必須找女職員，否則會一無所獲，向女職員要乘客名單(Look list)，原來班冒用Pate的證件飛到休士頓了，趕快追去，買張到休士頓的機票(Buy ticket)，(Houston)，結果你連自己的機票都買不起，真是太糗了，好在Keith說有我就搞定了，然後打電話給組長，果然搞定，跟職員拿機票，然後走向左上角進入汽車租借代理商，跟上面一樣跟女職員說要看名單，走向電梯上樓，到了候機室，那裡有個金屬探測器，身上的破銅爛鐵太多是絕對通不過的，不過別擔心，你也是警察，把警徽給他看就可通過了，過去後一看，嘿！萊里不是坐在那邊嗎(最右邊那個)，自從上次在奴吐尼島尋找到愛情後就沒見到他，過去跟他寒喧幾句，說完了，走向左邊的通道進入飛機，走到位子上坐下，然後機長就會要乘客繫好安全帶，飛機起飛了，空中小姐就會走過來問你，回答(Yes)，原來組長已通知休士頓的警局你不用過去了，回到了警局，走到證物櫥窗，鍵入(Book evidence)，如此證物就會一一登記了，而不用一項一項登記，走進辦公室，打開電腦查一些資料(look computer)(turn on computer)，鍵入(dir)，再鍵入(cd)，再鍵入(Criminal)，鍵入(dir)，鍵入(cd)，鍵入(vice)，鍵入(Miami)及(dir)，看一下Wilkans的住址，鍵入(cd)，鍵入(personnel)，再鍵入(pistachio)及(dir)，看看Pratt的資料。(發覺Pratt有使用葯物的記錄)，鍵入(exit)，然後走進隔壁辦公室。走向左前桌，鍵入“help man”，跟Pratt談完後再回到辦公室。進入辦公室回到自己的位子坐下，看訊息欄(look basket)，瑪麗要你回來時打電話給她，拿起電話(use phone)，鍵入0或411到查號台，先鍵入城市名稱(Lyton)，再打人名(Marie Wilkans)，查好了打

電話給瑪麗，鍵入（Bonds），瑪麗約你在 Arnie 見面，趕快去，可不要遲到了，走出辦公室到停車場，進去自己的車子到 Arnie。

美好的約會

進去 Arnie 後，走向瑪麗，坐下後鍵入（Order meatloaf），等服務生來了後再鍵入相同的字，然後將玫瑰花送給瑪麗（give flower），再來就是心跳時刻了，你深情款款的看著瑪麗，終於情不自禁的吻了瑪麗（Kiss Marie），結果意猶未盡又再吻了瑪麗，再連續兩次，吃完晚餐（eat food）、付帳（bring bill），今天的任務就結束了，回家睡覺吧！

第二個受害者

第二天一到警局就去肅竊組跟警官們談談工作，然後回到辦公室，組長就給你一個任務，然後看一下桌上的訊息欄，看一下檢驗報告，拿起警車鑰匙（get key）到任務地點去（go warehouse），到達後，走向後車箱，照像（take picture），採取血液樣本（get blood），看後車箱（look trunk），搜查身體（look face）（look hand），找到了一張信封截角（get corner of envelope），上面寫著姓名住址，然後驗屍官來了，移動屍體（remove body），再看後車箱（look trunk），有一張紙拿來一看（get paper），是一張死亡威脅，回到車上，出發到信封截角上那個住址（drive to motel）。

陷　　阱

到達汽車旅館後，走向老闆，亮出警徽（Show ID）鍵入信封截角上的名字（William Cole），回到車上使用無線電申請搜索票及支援（radio warrant）（radio back up），然後下車，等一下子，等人來了，過去跟他拿搜索票（get warrant），然後拿給老闆看（Show warrant），鍵人（108 Key），走到門邊，不可站在正中央，一定要站在門的邊緣，否則……，打開門進去看到地板有血跡（look floor）（get sample），走到床邊，鍵入（Look under bed），如果沒有東西的話再換邊，然後就可拿到唇膏（get tube），一看，咦！這不是跟瑪麗所用的唇膏一樣嗎？暫且不管，走到浴室，看水槽（Sink），有一張卡片（get card），拿起來一看（look card），是Colby的，記下上面的電話號碼和城市，回到車上，由於你有點擔心瑪麗，所以決定到她家去看看，鍵入（Go Marie home）。在這邊會有輛警車支援你，如果有得到支援的話，必須等到催淚瓦斯散開了才能進去。

瑪麗遭綁架

到達後，走向門，門上有瑪麗的留言，看一下（get note）（read note）（look hand writing），發覺不是瑪麗的筆跡，趕緊打開門進屋裡看一下，屋內一片凌亂，你幾乎不敢相信所看到的情形，你腦子裡浮出一個念頭，瑪麗被綁架了，看一下地上家具的碎片，煙灰缸裡好像有東西，看一下（Look ashtray），有張紙，拿起來一看（get paper），是班的射擊名單，趕快回局裡向組長報告這件事。在瑪麗家裡你可以搜查椅子（Chair）和沙發（Sofa），會有意外的發現哦！

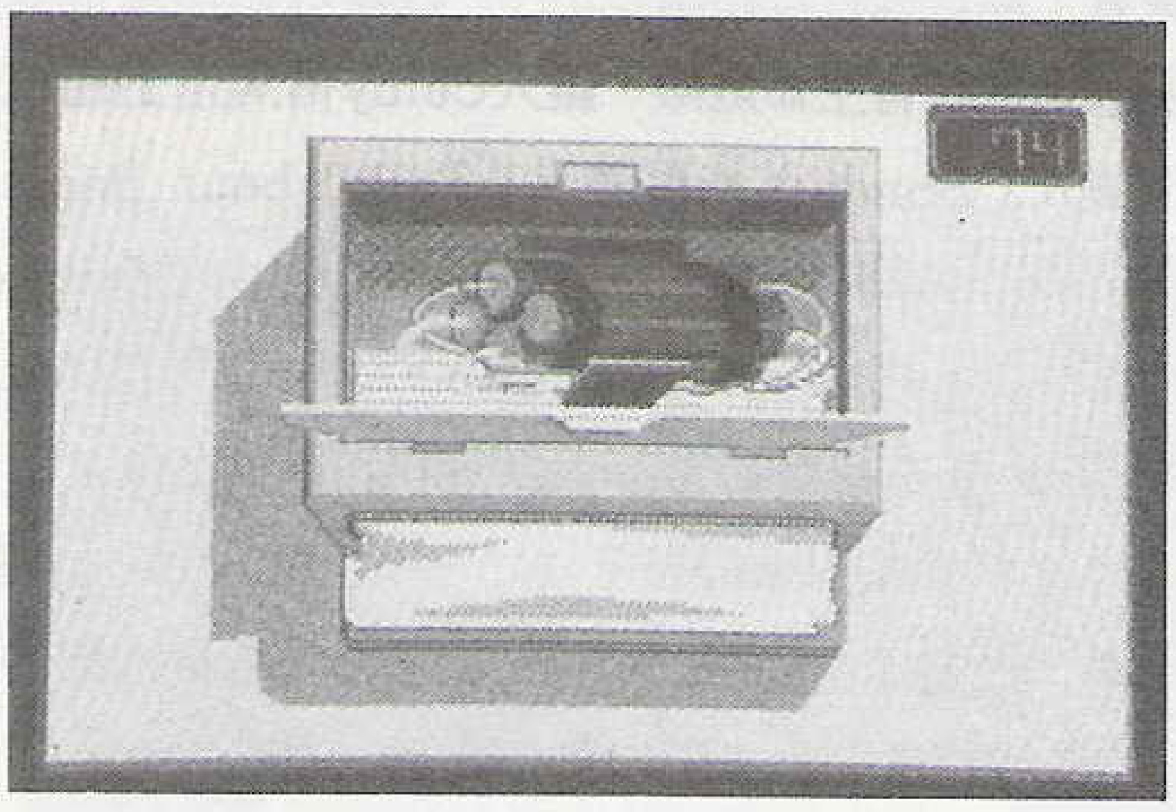
商量對策

回到局裡後，先不要登記証據，去辦公室，把射擊名單給組長看，然後去打電話給Colby，因為班已知道他在那裡了，所以他隨時有生命危險，鍵入Colby信用卡上的號碼，接通後鍵入（Bonds），再鍵入（Talk about Bains）或（warn Colby），然後再打去查號台，鍵入（Steelton）和（Police），打去Steelton的警局，鍵入的內容和上面一樣，打完後再去登記証物，回到辦公室看便條盒（look basket），然後去射擊練習室校準一下手槍，你必須將槍校正到很準，否則你會後悔的，練習完後，你的第六感告訴你Colby的處境相當危險，所以你決定跑一趟Steelton，上車直奔機場。

空中驚魂

進了機場去買票，鍵入的內容和上次一樣，不過目的地改為Steelton（buy ticket to Steelton），走上電梯，經過金屬探測門時要亮出証件（Show ID），然後上飛機，

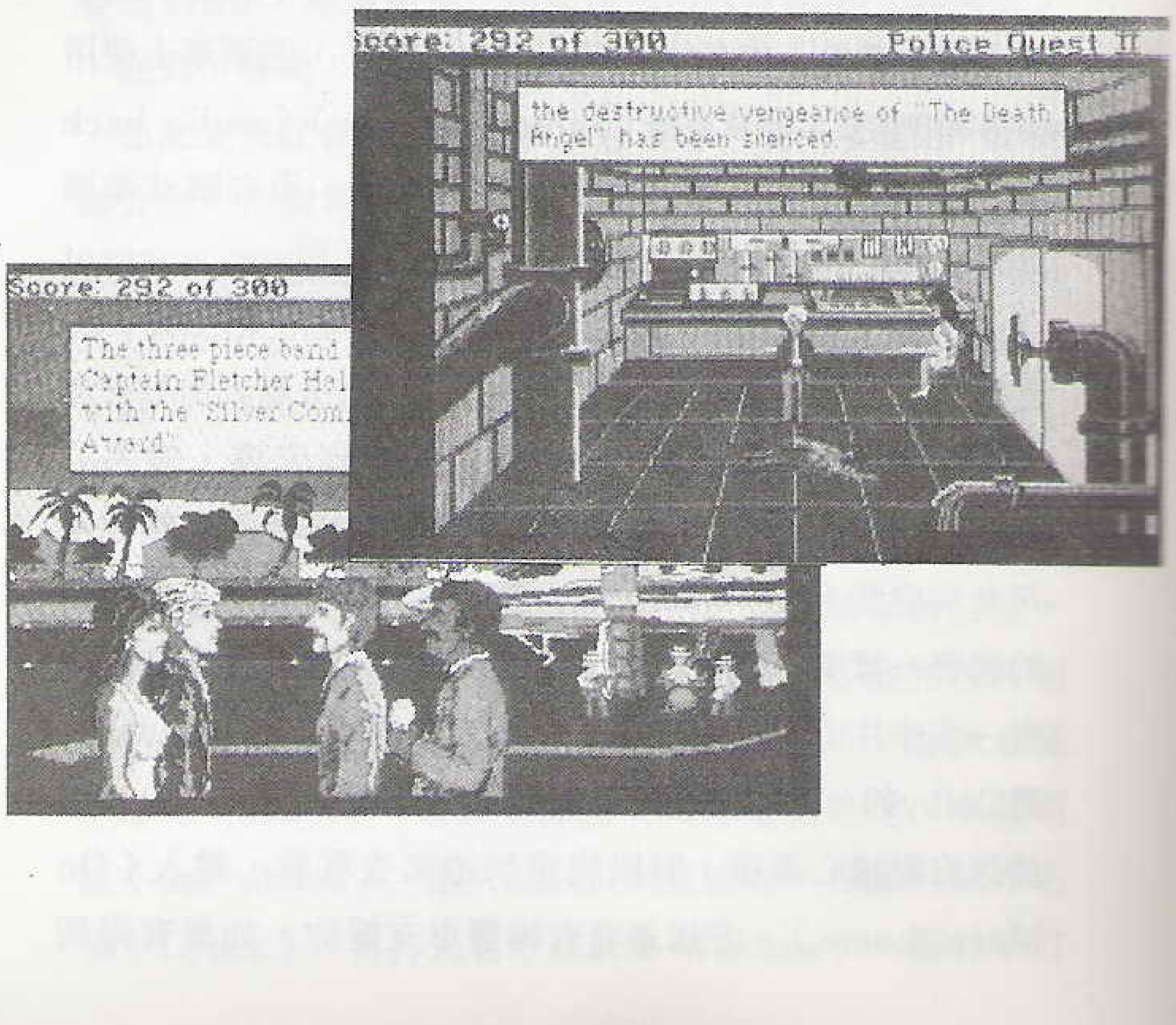
坐在Keith的旁邊，繫好安全帶（fasten seatbelt），等起飛後解開安全帶（remove seatbelt），然後空中小姐會問你要什麽飲料，隨便選一樣就行了，然後就等個兩分鐘，會有兩個人走出來，一個走進駕駛艙，當你正在想他進駕駛艙幹麽時，另一個突然抓住空中小姐，掏出一把槍抵在她的頭上大叫「不要動，否則我讓她的腦袋開花！」原來他們是劫機者，接著一連串廣播，反正就是叫人不要逞英雄，你這位愛管閒事的警察當然是不會聽的囉！趁劫機者將空中小姐推倒時馬上按F8站起來，然後開槍，而另一個劫機者聽到了槍聲也從駕駛艙出來，你當然也趕快開槍，除非你想嚐一下被烏茲衝鋒槍射成蜂窩的滋味，好了，兩個都搞定了，但另一個在死前留下了一句話說炸彈已經啟動，你們都要下地獄了，完蛋了，你就要逞英雄，結果反而害慘了大家，但這個殘局還是要收拾，所以你搜查兩位劫機者身上看有什麽可用的，先搜查帶面具（Masked）的夾克（Jacket）（Search pocket），找到了一隻剪線器，搜查沒帶面具（Unmasked）的頭巾（Turban）（Search Turban），找到了一張炸彈說明書，再搜查褲子（Jean），找到了一張身分証，走到機尾的廁所，看紙盒（look dispenser），打開蓋子（open dispenser），中大獎了，看一下時間所剩不多了，有四條線該從何下手呢？只要剪錯一條就魂歸西天了，讀說明書，接容易拆就很難，不管了，反正到頭來還是一死，試一試說不定還有一線生機，先剪黃色的線（Cut yellow），再剪藍色和紫色的線，把黃色的線連接起來（Connect yellow），剪白色的線，再剪黃色的線，哈！大功告成了，現在你才是真正的英雄了，回到位子上，已經快到達目的地了，降落後，空中警察會把你載到警局，

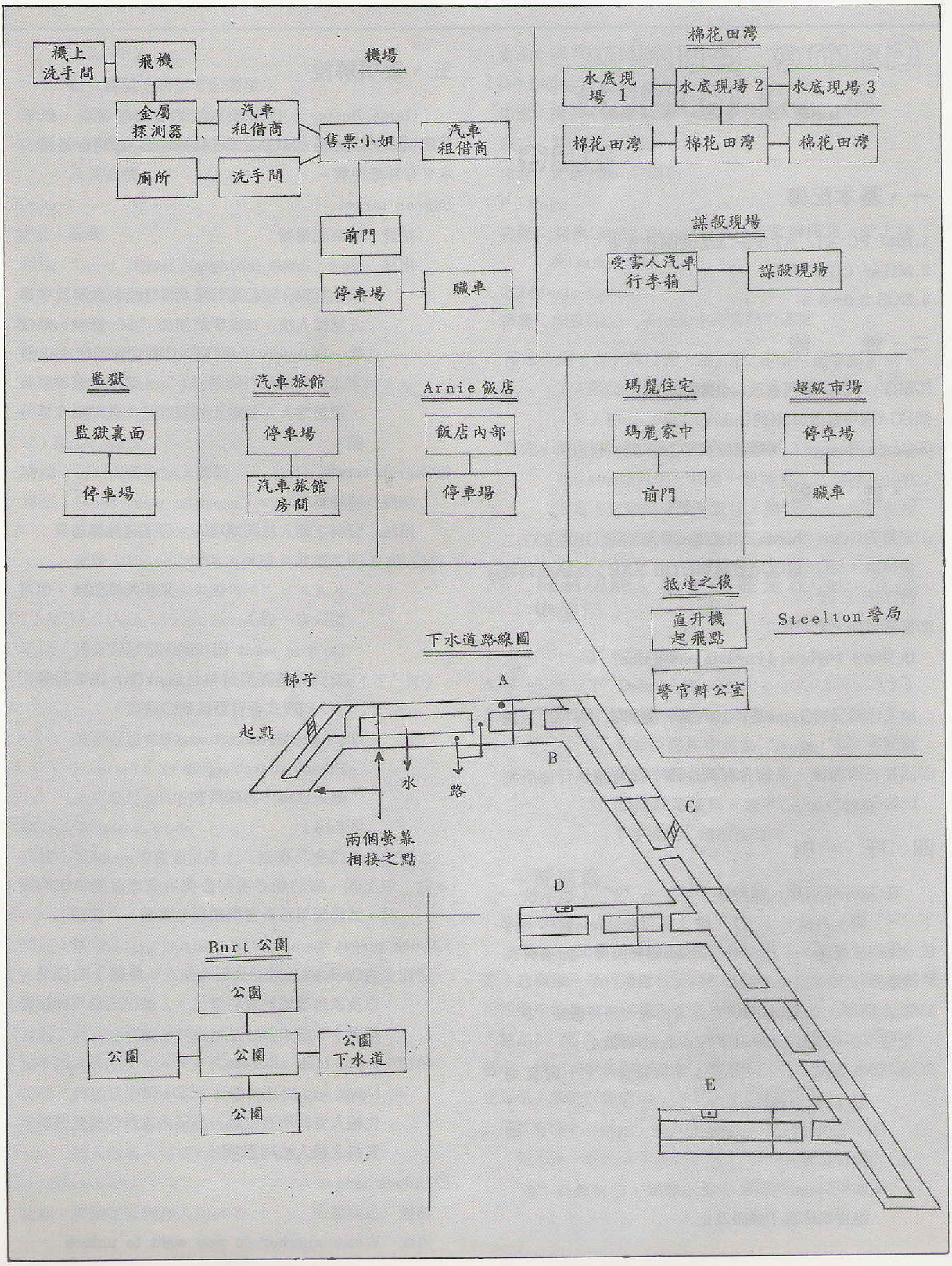


最後決戰

到了警局後，向前走進入辦公室，組長告訴你Colby已經死了，而從電話竊聽中查到一通自公園公用電話所打來的，所以你必須去公園查查看有無線索，走到桌子旁（look table），拿起無線電（get radio），然後離開警局，會有人送你到公園去，到達後，向上走到另一個畫面，再走到左邊的畫面，再繼續走，然後會有個無賴要勒索你，使用無線電通知Keith來支援你（use radio），當Keith把他捉回來，詢問他（question man），再告訴他的權利（Read right），然後等Keith將他送回警局，走向右邊的另一個畫面，再走向右邊到下一個畫面，這裡有個蓋子（Cover），看蓋子，打開它（open cover），爬下梯子（Climb ladder），進入了下水道系統，然後照著地圖走到D點，這裡有個毒氣面具，也可以走到A點經過牆上的洞，經過B這個畫面最好快速通過都不要停下來，你可以爬上C點的梯子，然後打開蓋子再爬下梯子（open cabinet），看有何事發生，當拿到毒氣面具後（get gas mask），經過有毒氣的地方就把毒氣面具戴上（wear gas mask），然後走到E點進入，進去後你幾乎不敢相信你所看到的，是瑪麗被綁在椅子上，但要將瑪麗鬆綁之前先讓她安靜下來（Keep quiet）再替他鬆綁（untie Marie），否則會有苦頭吃的，鬆綁後瑪麗給你深深的一吻，然後向你訴苦，突然間聽到了腳步聲，班回來了，趕快躲到水管後面拔出槍警戒，當班進來走到快中間時向他開槍，一直按F10直到射中班為止，你走過去檢查班，他已經死了，你覺得對他有所虧欠，但一切都太晚了，這些都是命！

警察故事Ⅱ比警察故事要來的緊張刺激，若再加上魔音卡更是沒話說，由其是宇宙傳奇Ⅲ音效棒。希望會有警察故事Ⅲ，因為真是太棒了！最後祝各位好運。




機場
機上洗手間
飛機
金屬探測器
汽車租借商
售票小姐
汽車租借商
廁所
洗手間
前門
停車場
贓車
棉花田灣
水底現場 1
水底現場 2
水底現場 3
棉花田灣
棉花田灣
棉花田灣
謀殺現場
受害人汽車行李箱
謀殺現場
監獄
監獄裏面
停車場
汽車旅館
停車場
汽車旅館房間
Arnie 飯店
飯店內部
停車場
瑪麗住宅
瑪麗家中
前門
超級市場
停車場
贓車
抵達之後
直升機起飛點
警官辦公室
Steelton 警局
下水道路線圖
梯子
起點
A
B
C
D
E
水
路
兩個螢幕相接之點
Burt 公園
公園
公園
公園
公園下水道
公園

需要「電動剋星」程式的讀者可向全省軟體世界經銷商拷貝，將來「電動剋星」將會發展更新，更強的功能，敬請期待。

Game Buster 5.19（頹廢版）

陳偉谷

一、基本配備

1.IBM PC XT/ AT PS/ 2及100%仿冒者
2.MGA/ CGA/ EGA
3.DOS 2.0～3.3

二、性　　能

⑴MGA/ CGA版可修改640K的Game
⑵EGA版可修改512K的Game
⑶Game Buster 5.30版將支援VGA，請拭目以待。

三、啟　　動

⑴完整的Game Buster磁片包含GB.EXE及GBE.EXE二個檔案。MGA或CGA者請執行GB.EXE；EGA者請執行GBE.EXE。
⑵接著畫面上會問你：
Is there keyboard lock in the game?
（Y/ N）：
如果你要玩的Game是F-19的話，請回答"N"；否則請回答"Y"。
⑶回答完問題後，系統會回到DOS，此時請執行你所要玩的Game。

四、呼　　叫

在Game進行中，隨時按"＝"＋"T"（表示按一下"＝"鍵，再按一下"T"鍵）便可將Game暫停，再按一下空格鍵Game Buster的Menu即會出現。如果有異狀請參考如下：

MGA/ CGA：如果Menu沒有正常出現，請持續按"P"鍵直至最適當的Menu出現為止。

EGA：⑴如果Menu沒有出現，請持續按"P"鍵直到Menu出現為止。
⑵如果出現的Menu呈亂七八糟，請按一下"I"鍵即可正常。
⑶如果Menu的顏色你看不順眼，請持續按"O"鍵直到你看了順眼為止。

五、選項解說

Game Buster 5.19的Menu上共有18個選項，以下是選項的功能解說。MGA/ CGA版及EGA版略有差異，本文有詳細註解。

(A)Scan target
功能：掃瞄記憶體
用法：Now, input the data（Dec）
輸入資料。可使用10進制、16進制數字及字串三種輸入法。16進制前須加"$"符號，單位為一個Byte。字串則以⑴單引號括起來；若字元本身是單引號則以（"）連續二個單引號，連續輸入二個以上的資料時，其間以空格分開。

(B)Search target
功能：搜尋資料
用法：資料之輸入法同選項(A)。以下是搜尋結果：
⑴××××：××××
××××：××××（資料所在位址，也可能只有一個）
Do you want to lock it ?（Y/ N）：
詢問你是否要將位址Lock住。如果回答"Y"則程式會自動跳到(C)選項。
⑵I have never found yet。
Please search again。
尚未找到，再試幾次。
⑶Fail !
完全失敗

＊註：以上(A)、(B)功能必須配合使用來修改GAME的資料。其詳細用法及實例請見七實務、八實例。

(C)Lock target
功能：將Game存放重要資料（如人、隻數）的位址，以及欲修改成的資料鎖住。（鎖住的意思即記錄起來）
用法：Input lock address>××××：××××
Now, input the data（Dec）
先輸入資料所在位址，再輸入欲修改成之資料。資料之輸入法同選項(A)。

(D)Unlock traget
功能：去除鎖定
用法：Which number do you want to unlock

（A—T）：

輸入編號（請參考(E)選項）

(E)Dump target（列出鎖定資料）

功能：列出曾用(C)功能鎖住的位址，欲修改成的資料，及其編號。

(F)Delay

功能：延遲

用法：Input Delay count（0—65535）：

輸入控制參數，數字愈大表示速度愈慢。

(G)Dump memory

功能：列出記憶體中的資料

用法：Input dump address＞××××：××××

輸入欲列出的起始位址。

（H）Enter data

功能：在記憶體中填入資料

用法：Input enter address＞××××：××××

Data（Hex）：

先輸入Enter之位址，再輸入欲填入的資料。資料之輸入為16進制數字。

（I）MGA/ CGA：Print Screen

功能：將畫面以印表機列出

用法：Do you want to include the title（Y/ N）：

是否要包含Game Buster的標題？

Inverse?（Y/ N）：

是否要反相印出？

EGA：Window mode

功能：當Menu的畫面呈亂七八糟時，按一下“I”鍵即可使之正常。

（J）EXIT

功能：離開Game Buster，回到Game中

（K）Music on/ off（指Game Buster本身的音樂）

（L）Dec to Hex

功能：將10進制數字轉換算成16進制數字

（M）Load lock

功能：將鎖定資料（即修改資料）從Disk讀入

用法：Input the file name：

輸入檔名，可使用徑名（Path）

（N）Save lock

功能：將鎖定資料存入Disk中

用法：同（M）選項

（O）MGA/ CGA：INT

功能：提供中斷環境資料（僅供設計人使用）

EGA：Change color

功能：更換Menu的顏色

（P）Page

功能：切換Game Buster目前所在之繪圖頁，使之能與Game一致。

（Q）Music speed

功能：調整Game Buster本身音樂的速度

用法：選（Q）選項後，按A至Z其中一個字母即可。

（A至Z表示由快至慢）

（R）Auto Fill〔ON/ OFF〕

功能：當Auto Fill呈〔ON〕狀態時，Game Buster會在Game進行中，每隔一段時間（0.05秒～10秒不定）自動根據鎖定資料，進行Game資料的修改。（這樣便可生產無敵修改版的效果）。

六、鍵盤功能（以下功能是在Game進行中使用）

1. “=”＋“T”呼叫Game Buster
2. “=”＋“Y”Delay致能
3. “=”＋“N”Delay禁能
4. “=”＋“L”自動將磁片中名為“Auto. Lck”的鎖定資料讀入
5. “=”＋“X”根據鎖定資料，修改Game的資料。（手搖式「無敵修改法」）

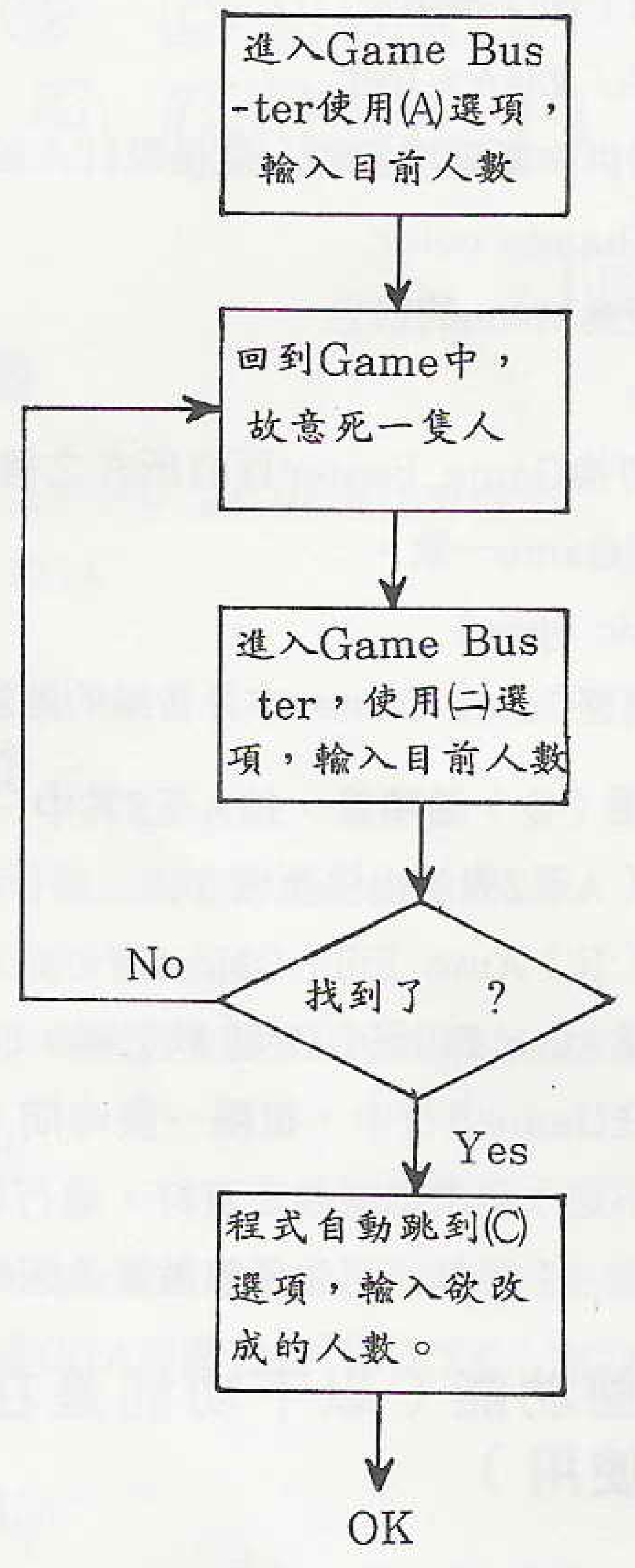
七、實務篇

1.原理解說

Game Buster修改遊戲的資料（如人、隻數 生命點數）之原理，是利用這些資料的變動性去找到這些資料在記憶體中的位址，然後加以修改。例如某Game中原本的人數是5，死了一隻後，人數變成4。因此我們便可在記憶體中，找出資料由5變成4的，如果找到了，那麼此資料必定即是人數的計數變數。

2.修改方法

以下是一般的修改流程，先假設要修改的是人數：



3.在使用（Ｂ）功能告訴Game Buster目前人、隻數資料後，畫面上會告訴你搜尋結果。如果找到一個或二個記憶體很可疑的話，Game Buster便會問你是否要將其Lock住。最好是搜尋到只列出一個可疑位址時才將其Lock。否則除非是每次都一直出現了二個可疑位址，此時才將二個位址都Lock住，一但Lock住後，Game Buster便會每隔一段時間，（0.05～10秒不等）持續將人、隻數修改成你所希望的值。

八、範例篇

現在以修改F-19的Sidewinder飛彈數為例。

①一開始玩時，有4支Sidewinder。

②進入Game Buster使用(A)選項：

Scan Target

Now, input the data（Dec）

：4 ←

③使用（Ｊ）選項回到Game，並將Sidewinder射出一支

④進入Game Buster使用(B)選項：

Search Target

Now, inpat the data（Dec）

：3 ←

400：B832

4000：B61E

Do you want to lock it?（Y/ N）：N

⑤使用（Ｊ）選項回到Game，並再射出一支Sidewinder。

⑥進入Game Buster使用(B)選項：

Seavch Target

Now, input the data（Dec）

：2 ←

4000＝:B61E

Do you want to lock it ?（Y/ N）：Y

Lock target

Now, input the data（Dec）

：3000 ←

Press any key for continue…

⑦回到Game中，不久便可看到畫面上顯示Sidewinder 3000支。

九、Question and Problem

1.有些Game只支援到CGA，即使其在EGA.VGA上執行，仍只使用到CGA模式。因此若要在EGA.VGA上修改這類的Game，必須使用GB.EXE而不是GBE.EXE.

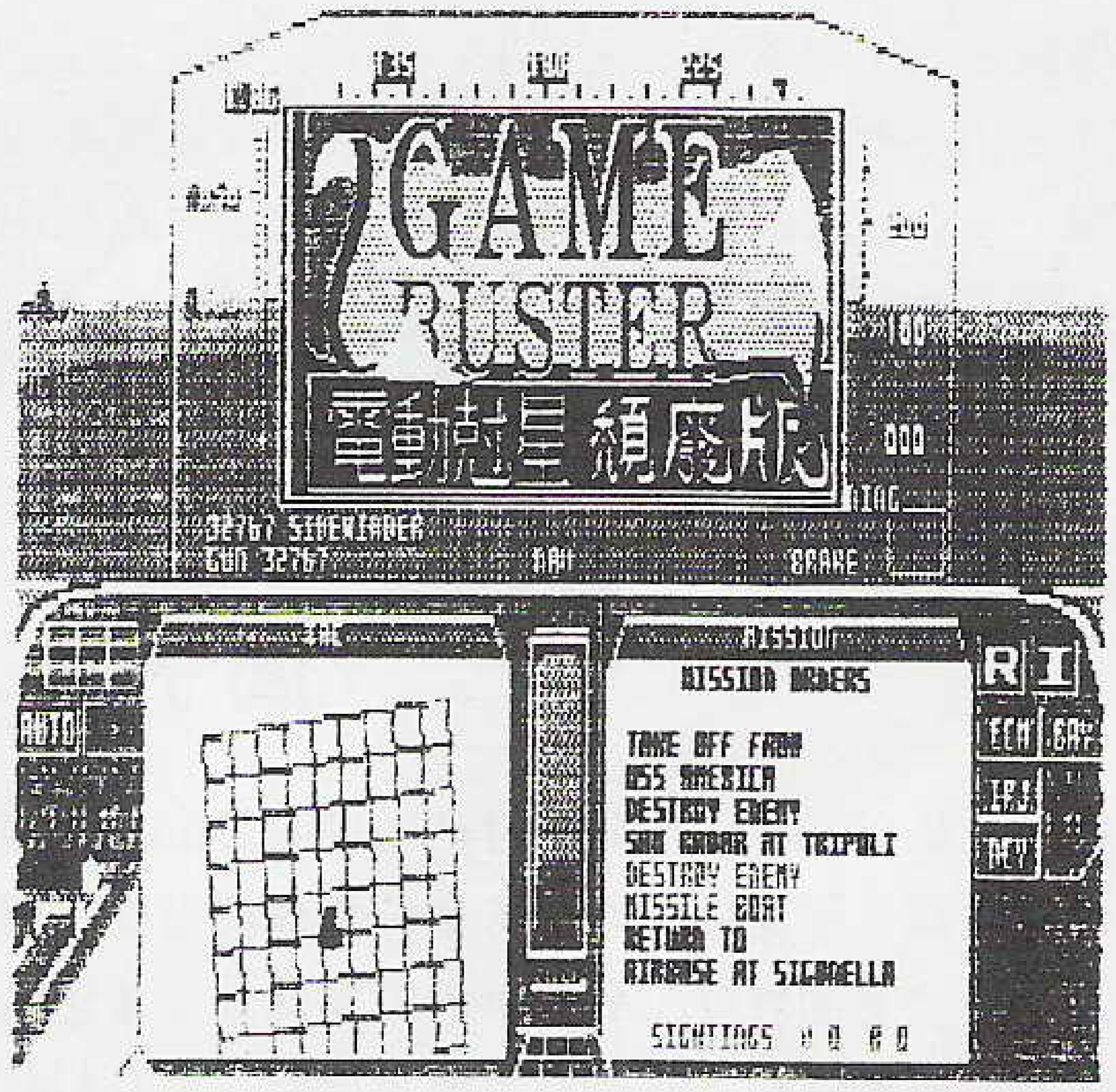
2.目前市面上大部分的Game，其EGA模式的畫面和VGA模式的畫面是一模一樣的，因此玩的時候盡量選擇EGA模式來執行，如此可增快速度。而且也才能使用目前版本的Game Buster加以修改。

3.如果嫌Game Buster的自動修改速度太慢，可以使用「手搖式修改法」，參見六鍵盤功能。

4.若要修改RPG的資料，只須使用(A)選項將人物屬性成串的輸入，再使(B)功能重新輸入一次，即可將資料位址找到。

5.可以用（Ｎ）功能將鎖定資料存入Disk中，下次玩同一個Game時，只須用（Ｍ）功能將鎖定資料讀入即可，不須再進行搜尋工作。如果將鎖定資料的檔名設為“Auto.Lck”，下次玩同一個Game時甚至不須將Game Buster的Menu呼叫出來，只須按“＝”＋“L”即可。（以上的方法限同一部電腦，同一版本Dos，同一版本Game Buster才100%保證有效）

THACO 值乃是以補數之方式佇存，當 THACO 為 0 時表示攻擊力最強。這可不是用 Pc Tools 可找得到的，用 GAME BUSTER 只須三分鐘卽可找到。

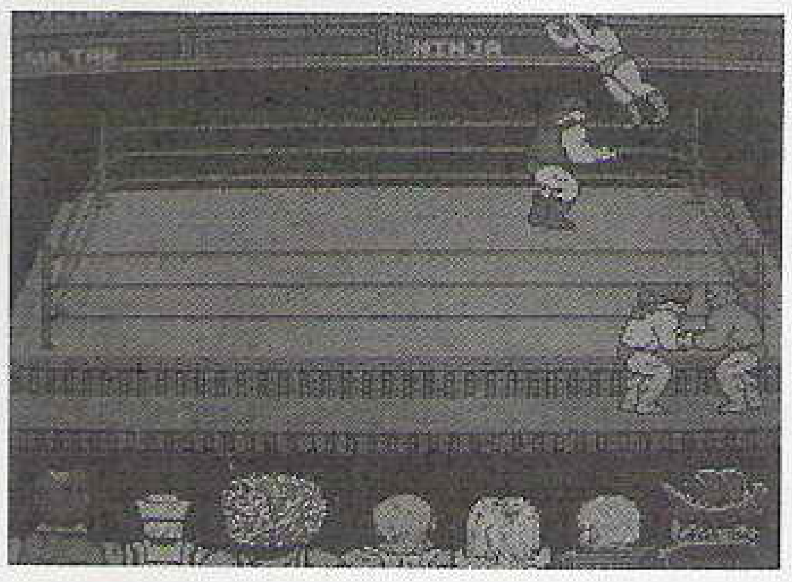


New Files

TAKE DOWN

類別：運動
適用：IBM XT/AT
記憶：512K
顯示：MGA/CGA/EGA/VGA
操作：鍵盤／搖桿
片裝：2片

如果你經常逛軟體世界各地經銷處，你將會發現一份非常囂張的挑戰書，可能會讓你看得咬牙切齒、熱血噴漲，這份挑戰書是由摔角聯盟總部發出。向各位玩家挑戰的是摔角聯盟旗下的八員大將，他們不但身材魁梧



、脾氣暴躁，摔角的絕招更是令人咋舌，不但向各路英雄好漢挑戰，即使你自認缺乏膽識與體魄，他們也不放過你……。

有興趣與這八位囂張的摔角高手一較長短的各路英雄好漢，請至各地軟體世界經銷商接下這份挑戰書。

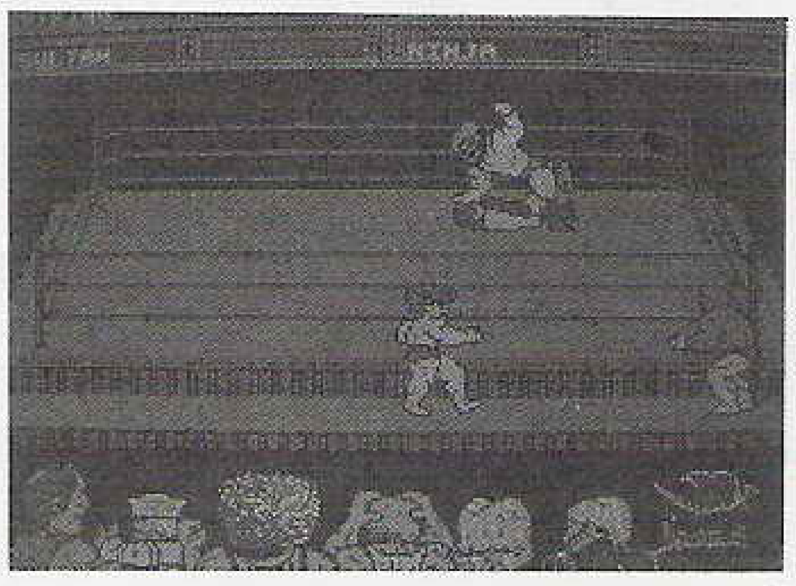
遊戲特色

＊精美的動畫，可支援魔奇音效卡，場場比賽扣人心弦。

＊可選擇與電腦對玩，也可供兩人利用鍵盤或搖桿同時進行遊戲。

＊操作容易，各種摔角招式夠你大顯神通。

＊人物造型奇特，共有 8 位摔角高手等著與你過招。



給軟體世界讀者的一封信

您玩過「俄羅斯方塊」、「威探闖通關」嗎？對於大部份只擁有MGA 的讀者來說，許多GAME 在MGA 模擬CGA 的繪圖模式下那種「扁扁」的遊戲畫面，是否讓您咬牙切齒，恨不得馬上加裝CGA 或EGA ，甚至VGA ，來欣賞程式設計師爲您設計的精緻畫面？本程式的作用，除了文中所敍在MGA 下的Debug 功能外，尙爲讀者提供了數種模式的切換，可大可小，使您在玩GAME 時，能「一魚兩吃」，享受別人沒有的超大螢幕快感（較一般GAME 的BIG SIZE 與CGA 都大得多）！您只要在進入GAME 之前，執行GT.COM（這是一個常駐記憶體的程式），並把握住以下原則：在遊戲最後一次由文字狀態切換至繪圖狀態（執行CRAZY.COM、SIM.COM 等程式）時，按下［Ctrl +右Shift ］ 或［A-lt+右Shift ］（視該GAME 所使用的頁數而定）即可。

MGA Debug的救星

/周子全

各位好，相信您一定曾經爲自己心愛的GAME 廢寢忘食，日夜難眠。即使夜裡做夢時也一樣會絞盡腦汁想著破關的方法，或是回想GAME 中的點點滴滴。當您陶醉在過關斬將的樂趣中時，是不是也想自己寫一些GAME 來玩玩。別說這不可能，目前市面上就有一些GAME 是由國內高中生所獨立完成，可見想要自己寫GAME 並不是癡人說夢。

當然啦！寫GAME 不比寫一般程式，必須考慮的事比那文字頁下的商業軟體還要多得多。尤其是GAME 中漂亮、精緻的背景畫面設計、動畫處理，根本不是一般商業軟體所能望其項背的，而需要花更多的時間與精力去創作、測試和除錯……。

說到除錯，這可是一門大學問。尤其是對繪圖程式的除錯，更是難上加難。文字狀態下的程式在除錯時，只要用DOS 的公用程式Debug 或其他Debug 工具（如T-urbo Debugger 、 Periscope 等等），一步步監視程式的執行過程，就不難發現程式的錯語關鍵。但是繪圖程式可就不同了。一旦進入繪圖模式，文字頁的內容根本看不到，雖然可一步步執行，但是各暫存器及旗標的變化情形卻看不到。有什麽方法可以解決呢？

其實這個問題一點也不難，只要您擁有一部印表機及充分的紙，在您開始除錯前，按下［Ctrl +P ］或［C-trl +PrtSc ］ 即可將您所需要的資料印出。但是如果您有在晚上寫程式的習慣，您的鄰居可不會允許您這麽做。那怎麽辦呢？

筆者寫了一個好用的常駐記憶體程式（GT.ASM ）可以解決這個問題（僅用於MGA ，若爲CGA 、EGA 或VGA 請讀者自行修改）。只要使用MASM->LINK->EXE2BIN 或TASM->TLINK /x/t 產生GT.COM，並執行她，即可使用下列功能鍵：

文字模式

［右Shift+左Shift］

繪圖模式

［Ctrl +左Shift］= 720×348 Page 0

［Alt +左Shift］= 720×348 Page 1

［Ctrl +右Shift］= 640×400 Page 0

［Alt +右Shift］= 640×400 Page 1

倚天中文系統

［Ctrl + Alt ］= 320×200 Page 1

模擬CGA

筆者建議繪圖時除非必要，最好不選擇第0頁，因爲第0頁與文字頁的記憶位址有重疊之處，在切換後會有雜訊。若一定要使用第0頁也沒關係，可將GT.ASM稍加修改即可。修改法如下（只提供方法，請讀者自行撰寫）。

在程式中標記first之前準備一塊長2000h 的記憶空間，其中1000h 做爲buffer ，另外1000h 用於資料交換時，在標記first之後將b000:0000 ～b000:1000的內容copy至buffer ，並在切換時（文字→繪圖或繪圖→文字＞將b000:0000～b000:1000 與buffer的內容交換即可。

```
index_port      equ     3b4h
data_port       equ     3b5h
ctrl_port       equ     3b8h
ability_port    equ     3bfh

_text           segment
                assume  cs:_text,ds:_text
                org     100h
begin:
                jmp     first
graph_text:
                pushf
                cli
                push    ax
                push    cx
                push    ds
```

GT. ASM的列表

```
                push    si

                mov     ax,cs
                mov     ds,ax
                mov     ah,2
                int     16h

                push    ax
                and     al,11b
                cmp     al,11b
                pop     ax
                je      to_text

                push    ax
                and     al,110b
                cmp     al,110b
                pop     ax
                je      graph_720_0

                push    ax
                and     al,1010b
                cmp     al,1010b
                pop     ax
                je      graph_720_1

                push    ax
                and     al,101b
                cmp     al,101b
                pop     ax
                je      graph_640_0

                push    ax
                and     al,1001b
                cmp     al,1001b
                pop     ax
                je      graph_640_1

                and     al,1100b
                cmp     al,1100b
                jne     not_hot_key
;CGA
                mov     cl,10001010b
                lea     si,CGA_table
                call    _graph
                jmp     not_hot_key
graph_720_1:
                mov     cl,10001010b
                lea     si,graph_table720
                call    _graph
                jmp     not_hot_key
graph_720_0:
                mov     cl,1010b
                lea     si,graph_table720
                call    _graph
                jmp     not_hot_key
graph_640_1:
                mov     cl,10001010b
                lea     si,graph_table640
                call    _graph
                jmp     not_hot_key
graph_640_0:
                mov     cl,1010b
                lea     si,graph_table640
                call    _graph
                jmp     not_hot_key
to_text:
                call    _word
not_hot_key:
                pop     si
                pop     ds
                pop     cx

                pop     ax
                popf
                iret

_graph          proc    near

                push    ax
                push    dx

                mov     al,11b
                mov     dx,ability_port
                out     dx,al

                call    set_data

                mov     al,cl
                mov     dx,ctrl_port
                out     dx,al

                pop     dx
                pop     ax

                ret
_graph          endp

_word           proc    near

                push    ax
                push    dx
                push    si

                lea     si,word_table
                call    set_data

                mov     al,101000b
                mov     dx,ctrl_port
                out     dx,al

                pop     si
                pop     dx
                pop     ax

                ret
_word           endp

set_data        proc    near

                push    ax
                push    cx
                push    dx
                push    si

                mov     ah,0
                mov     cx,14
                cld
start_to_set_data:
                mov     al,ah
                mov     dx,index_port
                out     dx,al
                lodsb
                mov     dx,data_port
                out     dx,al
                inc     ah
                loop    start_to_set_data

                pop     si
                pop     dx
                pop     cx
                pop     ax

                ret
set_data        endp

graph_table720  db      35h,2dh,2eh,07h,5bh,02h,57h
                db      57h,02h,03h,00h,00h,00h,00h
graph_table640  db      34h,28h,2bh,07h,66h,00h,62h
                db      62h,02h,03h,00h,00h,00h,0a0h
CGA_table       db      38h,28h,2dh,0ah,7fh,38h,64h
                db      70h,02h,01h,06h,07h,00h,00h
word_table      db      61h,50h,52h,0fh,19h,06h,19h
                db      19h,02h,0dh,0bh,0ch,00h,00h

first:
                cli
                push    cs
                pop     ds

                mov     dx,offset graph_text
                mov     ax,251ch
                int     21h

                sti
                push    cs
                pop     ds
                lea     dx,first
                inc     dx
                int     27h

_text           ends

                end     begin

A:\>
```

林老師講座

DELUXE PAINT Ⅱ的介紹

/林宏亮

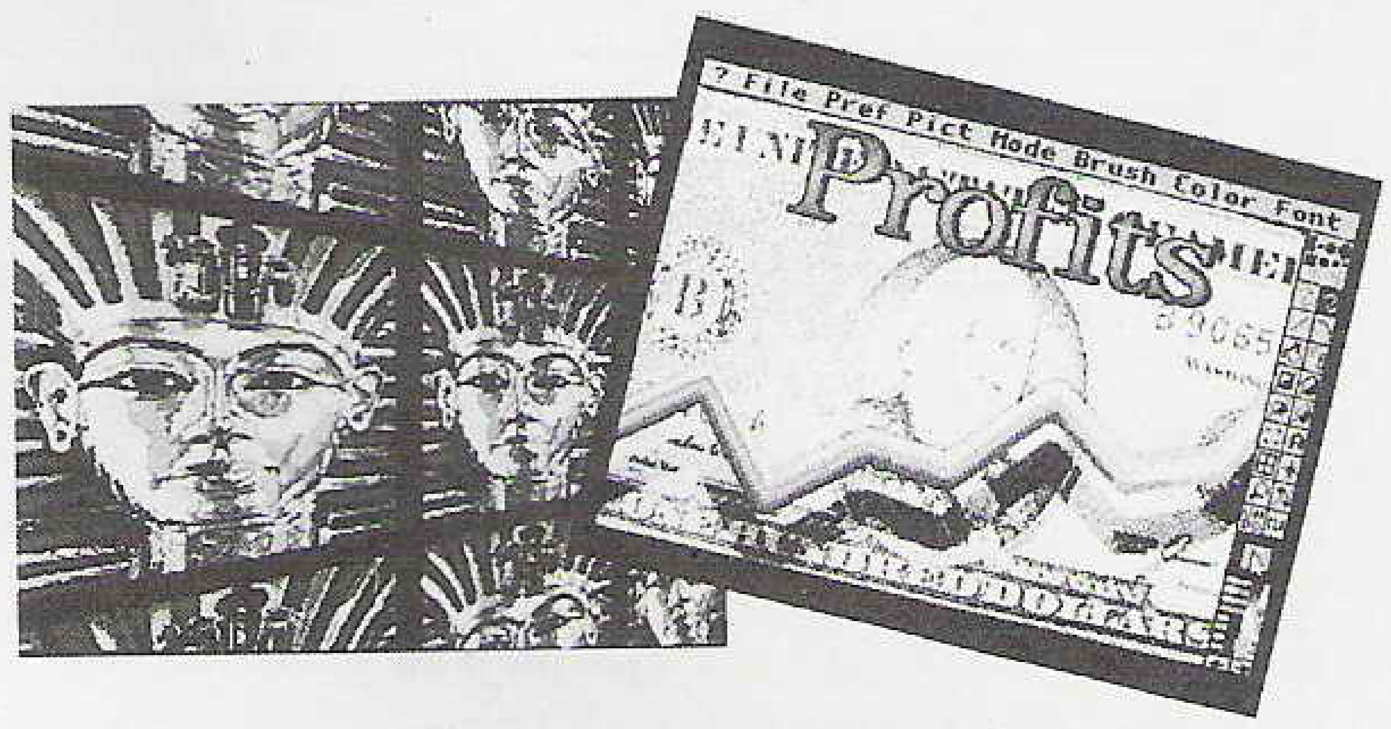
對一個個人電腦的玩家而言，你是否曾希望有一個能讓你簡單、不受拘束、隨心所欲地描繪五彩繽紛的大地？答案是肯定的，EOA（Electronic Arts）公司所設計的超級繪圖軟體 DELUXE PAINT I I 便是你我期待已久的解答。現在就讓我為大家介紹其特性及強大功能。

DELUXE PAINT Ⅱ除了磁片、手冊外還有一卷教學錄影帶，簡單介紹電腦繪圖，並且經由實際的操作 DELUXE PAINT Ⅱ來繪製精美、漂亮的圖形，其過程之簡潔、俐落使筆者在觀看之餘，不禁讚嘆為軟體程式之傑作！

在親自使用 DELUXE PAINT Ⅱ後，由於其功能之完備，手冊編寫詳盡，用來得心應手，平均不到一個小時便可以完成一個精采的展示畫面，你說是不是很棒？好了！閒話少說，現在開始為大家介紹 DELUXE PAINT Ⅱ的功能。

一、DELUXE PAINT Ⅱ提供現有 IBM 個人電腦及相容品之所有顯示介面卡的全部圖形模式（Graphics mode），如：

CGA	320×200	4色；
CGA	640×200	2色；
EGA	320×200	16色；
EGA	640×200	16色；
EGA	640×350	16色；
MCGA	320×200	256色；
MCGA	640×480	2色；
VGA	320×200	16色；
VGA	640×200	16色；
VGA	640×350	16色；
VGA	640×480	16色；
Herc	720×348	2色—即一般單色卡。



尤其是在 MCGA 256色模式下，可用之顏色種類，即調色盤（Color Palette）產色多達 2^{18}，也就是62144種顏色中可以任選256色來使用，因此圖形精美可想而知。

二、千變萬化的筆刷（Brush）：不像一般之繪圖軟體只有少數固定之筆刷種類（如不同大小之方點或圓點，在 DELUXE PAINT Ⅱ中你可以將圖形中的任何部份切割下來，不論是矩形 或是 任意多邊形，作為繪圖之筆刷。由此筆刷再來畫點，直線、曲線、矩形、圓、橢圓…等，各種變化隨心所欲。

此外還有一項功能是 DELUXE PAINT Ⅱ所獨有的，你可以將自定的筆刷利用透視法（Pers Pective）功能，任意以 X 軸、 Y 軸 或 Z 軸加以旋轉，再用此筆刷畫出立體之圖形，筆刷也會後其座標位置不同自動調整其大小，以符合透視畫法之原則。譬如你想畫由側面看一片電視牆的畫面，你可以先用平面畫法繪製一電視畫面圖形，然後將此電視圖形作為筆刷，將其向 Y 軸方向作旋轉，然後選擇方格（Grid）工具，你便可以一下子就畫出一整片電視牆的畫面，對一般繪圖軟體而言，根本就是不可能做到的事情。

三、雕空模板（Stemcil）功能：利用本功能，可以使你的筆刷任意地在其他圖形之前方或背後來繪圖，將筆

刷融入現有圖形而不著痕跡。譬如你要繪製海上日出或日落的景色，你已經將天空及海洋都畫好了。這時你要畫正由海平線上昇或落下的太陽，你不知道應該要露出半個太陽好還是四分之三好，或是三分之一好，此時你便可以利用雕空模板功能，將所以海洋的顏色指定為模板顏色，再以太陽作為筆刷，移動筆刷，你可以發現當筆刷移到海平線時，就像實際的情景一般，你的太陽可以沈落到海面之下，或由海面下上昇，你可以挑選最好的比例按下滑鼠按鍵，便是一幅漂亮的日出（或是日落）圖了。

四、固定背景功能：你可以把已完成的部份圖形加以固定，隨後所作的任何繪製動作都不會破壞到被你固定視為背景的部份，如此可以加速你的繪圖工作，也可避免一時疏忽而前功盡棄。

五、平滑化（Smooth）功能：使你的筆刷和背景圖形間之尖銳色差轉換成柔合之中間色，使圖形看來更加平滑而柔美，尤其是在以透視法繪圖時用以消除以旋轉造成之鋸齒狀邊緣（jagged edge）。

六、多種的筆刷變形（Transformation）：可將筆刷以水平或垂直方向取其鏡射圖形，放大或縮小，也可以將筆刷用延伸（Stretch）方式加以無段式放大或縮小，也可以旋轉、水平或垂直方向扭曲（Bend）筆刷，來達到各種的特殊效果，比如你可以輸入一串文子，再以此文字串為筆刷，然後加以扭曲，使其由向外凸出立體效果。

七、色彩循環（Color Cycle）：用以做到動畫效果（Animation effect），最多可定義四組不同之色彩循環，各自有自己的顏色範圍、循環速度、循環方向等，在其範例之中便有幾個圖形使用到此功能，你可以將圖形輸入後，按下 Tab 鍵啟動色彩循環，將可以體會到其動人的效果，由此必可啟發許多應用靈感，比如像電虹燈般變幻的展示畫面。

八、完整的工具箱：除以一般繪圖軟體有的點、線、矩形、圖形、橢圓、多邊形、文字、噴筆、顏料罐等之外，DELUXE PAINT Ⅱ還有方格（Grid）工具讓你在畫重覆圖形時能有準確之間隔距離；還有對稱（Symmetry）工具使你能繪出像萬花筒般的對稱圖樣；還有筆刷選擇（Brush Selector）工具，讓你自己定義筆刷圖案；還有放大鏡（Magnify）工具，讓你將局部圖形放大修飾，和一般繪圖軟體不同之處在於放大的倍數可以多達20種選擇以上，畫面上也同時顯示原圖（部份）及放大圖，讓你可以馬上看到修飾的結果，此外還可以游標方向鍵移動放大區域視窗，就像你本人使用放大鏡般四處查看，當然畫面上的效果是圖形的移動而已，和一般繪圖軟體只有二、三種放大倍數，只能放大選定區域，若要放大其鄰近區域就必須先恢復原圖再選定放大區域的笨拙功能比較起來，DELUXE PAINT Ⅱ的功力高強之處自是不可言喻了。

九、立即之色彩填充：在顏料罐及各種實心形狀工具中，除了可以填入固定之色彩（Solid）或是使用者自定之圖樣（Pattern）外，還可以填入漸次不同的變化顏色，比如由淺到深的紅色，更可以利用顏料震動（Dithering）功能，使各鄰近之顏色間有各種不同層次的混合，如同原本層次分明的顏料罐受到大小不同的搖撼一般；這種特殊效果用來繪天空、海面、或是一望無際的草原，不僅能有層次上之變化，也能使層次間沒有生硬突然的分界線存在。

十、以上簡單地向大家介紹了 DELUXE PAINT Ⅱ的一些強大功能，除了這些以外，是否還有其他另人心動的功能呢？當然有！只是這不是在此要強調的，在此要向大家說明的是 DELUXE PAINT Ⅱ可以讓你自由地依無窮的創意，結合多項功能一齊使用，繪製一片屬於自己的太空。

除了優點外，難道 DELUXE PAINT Ⅱ沒有缺點嗎？DELUXE PAINT Ⅱ還是有一些小缺點的，比如：1.沒有提供一套完整的展示工具（如：GRASP，SHOW PARTNER…等）。2.圖形轉換程式只提供和 PC Paint-brush 3.0，Microsoft Windows Paint和 Mac Paint 間之轉換，而沒有和一些廣泛使用之·GIF、·PIC圖形檔間之轉換。3.只提供標準之顯示卡，像一般常見之 Super VGA 卡都沒有提供。但這足些小缺點不足以影響到 DELUXE PAINT Ⅱ之優良軟體地位，也希望 EOA 公司能繼續努力，推出 DELUXE PAINT Ⅲ，或甚至 DELLUXE PAINT Ⅳ，帶給大家更優良，完善之繪圖軟體。

買VGA顯示配備來玩遊戲合算嗎？

/編輯部

對於電腦顯示配備而言，有些玩家永遠都不會滿足現有的配備，有些玩家更怪，非得弄來一套市面最稀有的設備來玩玩才會過癮。

目前IBM的軟體商都會支援最普及的CGA卡（註：指在國外而言），但是只要更強的顯示卡一出來，馬上就有人去爭先恐後去支援。目前，EGA卡顯然已變成娛樂軟體市場的主流與標準。而且，提供更多顏色（256色）及更高解析度（640×480，但16色模式降為320×200點）的VGA卡及MCGA卡顯然成為市場的另一明日之星。

大部分玩家都會有這樣的心結。“我所費不貲地添購VGA卡及類比螢幕來提高我玩電腦遊戲的樂趣是否值得？”，這問題答起來就有點兩難，羨慕AMIGA及ATARI ST 的眩目圖形效果的IBM玩家有福了。VGA卡（若再加上PS2）保證可以達到同等的效果，甚至有過之而無不及。（但前提是該遊戲支援到VGA的顯示效果再加上你還有點積蓄）。

CGW（註）這會就為您比較目前在美國較為流行的二種VGA螢幕及VGA卡，它們分別是：

VGA螢幕

1. Compaq Viedo Graphics Color Monitor 康百克VGA顯示器。售價約美金700元。
2. Mitsubishi XC1429C。三菱XC1429C型VGA顯示器。售價約美金700元。

VGA卡

1. Willow Peripherals VGA-TV card 衛羅（週邊公司）VAG兼TV顯示卡。售價約美金699元。
2. Video Seven Vega VGA視訊七超級VGA卡。售價約美金499元。

算一算整套設備約得花您1400美元左右。

在尚未比較之前，我先聲明在市面上很多遊戲雖號稱支援到VGA卡（或說與VGA相容），但實際均以EGA模式顯示，因此本刊以EA、Microprose、Activision、Microillusions這四家公司預計於年底以前發行並以VGA模式撰寫的最新遊戲來評估，這會兒，各位看官可要大飽眼福了。

EA在年底以前發行的六個遊戲都將支援MCGA模式（VGA的兄弟）畫面上將有256色的變化；Activison大約有7至8種VGA遊戲正在開發中（雖然可能不會用到所有的顏色，但大部分都會）；Microprose正利用VGA繪圖模式實驗性地撰寫F—15鷹式戰鬥機第二代（F—15 Strike Eagle Ⅱ）及武士劍（Sword of the Samurai），Microillusions也將在夏中前發表專為VGA卡寫的“冒險大師Ⅰ（Questmaster Ⅰ），然而Spinnaker也已經發表Quadualien及太空怪鵝，完全是VGA格式，畫面看起來相當棒。

顯示器方面

康百克VGA顯示器比IBM標準PS2顯示器還要有更小的點距，康百克點距是0.31㎜，而PS2為0.41㎜，點距較小相對地提高螢幕的解析度，因此，對遊戲玩家而言，選康百克較佳。康百克的顏色看起比三菱的蒼白些，但這點反而讓玩家在玩F15鷹式戰鬥機Ⅱ時看到更瑰麗多變的天空，但是在別的畫面，康百克的顏色就不如三菱那麼地豐富。

三菱XC1429C能顯示相當豐富的色彩，0.28的點距使解析度更精確，當畫面更新時，幾乎看不到殘影。EA最近即要發表的的Buokan在三菱螢幕上暗的背景看起來特別亮麗。

VGA卡

影訊七VGA卡售價499美元，可謂是物美價廉。不管在上面跑Window／386應用軟體或娛樂軟體均讓你稱心如意。另外，它還與CGA、EGA、MDA及Hercules相容，在某些設定下，這片卡在16色完全顯示下可達到720×540及800×600二種解析度，當我測試這片卡時，從未發現有閃爍或讓眼睛疲勞的缺點。

衛羅的VGA-TV卡不僅支援VGA模式，尚提供NTSC輸出訊號，讓玩家在電視上顯示VGA效果，這也是這片售價如此高昂的原因，接電視的時候需要更改卡上的幾隻接腳，一旦更改之後，你家的電視機馬上變成一部“真正的”VGA顯示器，解析度高達640×480，它的唯一缺點是顯示的時候有點閃爍，但我們CGW測試的人很快就習慣這點，看久了反而不覺得。不過還是有些人頗受

影響。

最後以一句拉丁諺語來結束本文：

De gustibus non est disputandum

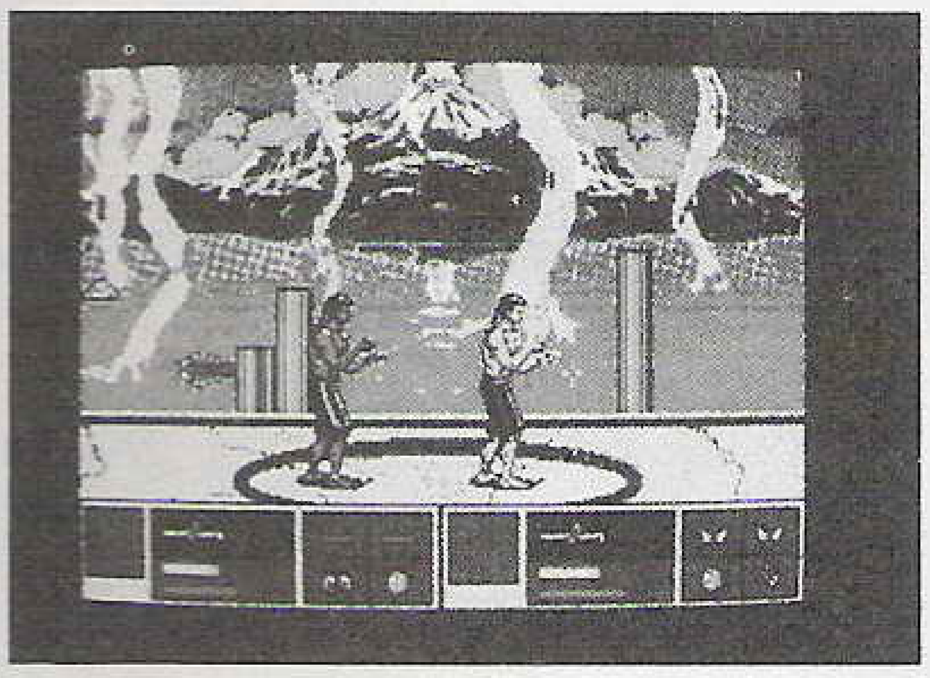
（意思是：買那種端看你的品味！）

(註)*CGW*：*COMPUTER GAMING WORLD*

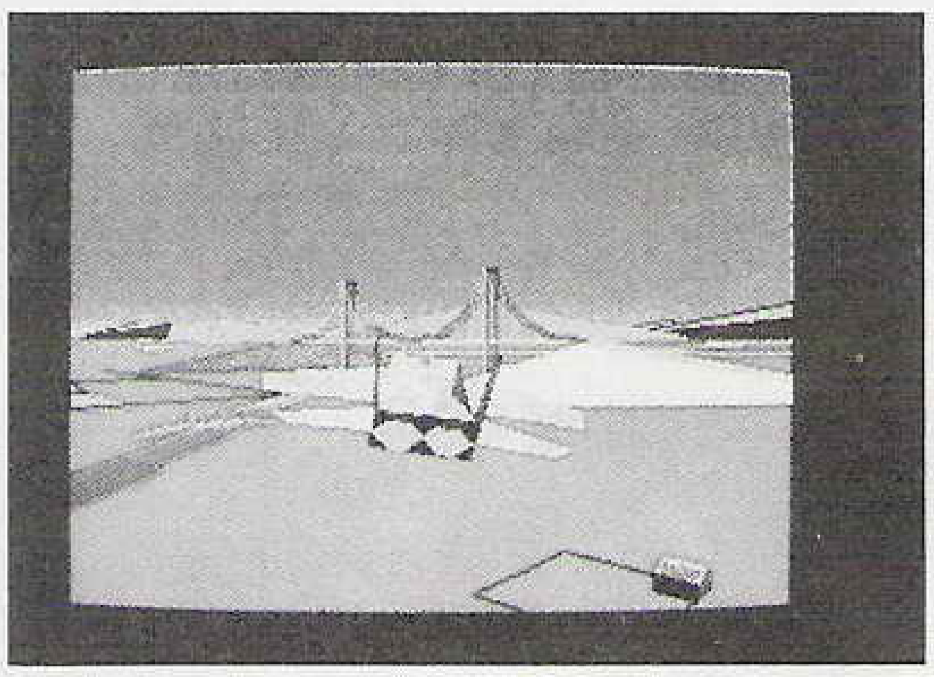
資料來源：*COMPUTER GAMING WORLD* 七月號

擁有*EGA*或*VGA*配備的玩家請將你的螢幕廠牌、機型及產品序號 抄下寄至本社來，本社若有專爲*EGA*或*VGA*卡設計的遊戲資料，將會 寄給您(8月30日截止)

圖一文：*EA*的*Budokan*（三菱*XC1429C*加上視訊七的顯示畫面）



圖二文：*Activision*的*Tongue of the Fatman*（康百克螢幕加上*Willow VGA-TV*卡）



圖三文：*Microprose*的*F-15*鷹式戰鬥機Ⅱ(康百克螢幕＋*Willow VGA-TV*卡)

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

①特別獎1名：軟體世界雜誌一年份

②頭　獎1名：軟體世界珍藏版一套(3片裝)

③貳　獎2名：軟體世界貴族版一套(2片裝)

④叁　獎3名：軟體世界貴族版一套(1片裝)

⑤安慰獎10名：鑰匙圈1個

軟體世界讀者意見調查表

—個人篇—

①姓名：＿＿＿＿＿＿ ②性別：＿＿＿＿ ③電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

④地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ ⑤年齡：

⑥職業：□學生　□其他(請註明學校或工作地點)＿＿＿＿＿＿

⑦教育程度：□小學　□中學　□高中／職　□大專　□研究所以上

⑧目前所使用之電腦機型，顯示配備及有否硬碟＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

⑨是否會員：□是　□否，會員編號：＿＿＿＿＿＿＿＿

⑩每星期的零用金是多少？NT$＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

⑪你每星期平均花在電腦遊戲上面的金錢有多少？

⑫你估計在二年後內還會對電腦遊戲感到興趣嗎？□會　□不會

—雜誌篇—

S.O.S…

敏敏天地：

敏敏天地：
軟體世界將於下期起增加敏敏天地，凡是你在進行遊戲中，遇到某個難題，需要其他讀者幫忙解決，請以下述格式寄到本社，本社將為你刊登尋找救星。

敏敏天地格式：
遊戲名稱：幻想空間Ⅱ

問　　題：我怎樣才可以買到機票如有仁人君子知道　請

電 (07) 303-3333
謝敏敏
救救我！！

讀者意見調查表 抽獎名單

特別獎：符仕穎（豐原市）
頭　獎：張國鼎（高雄市）
貳　獎：彭任賢（苗栗縣）
　　　　林易宏（嘉義市）
叁　獎：卓明華（台北市）
　　　　李孟哲（台中市）
　　　　陳淑華（桃園縣）
安慰獎：盧信甫（屏東縣）
　　　　呂聖斐（板橋市）
　　　　蕭志強（中壢市）
　　　　林路加（高雄市）
　　　　王奕智（台南市）
　　　　呂彥俊（鳳山市）
　　　　吳宗晃（雲林縣）
　　　　李凌鳳（台中市）
　　　　莊士弘（台北市）
　　　　張一清（淡水鎮）

①你最欣賞本期那項內容：
□專輯報導　□新片介紹　□百戰天龍　□遊戲攻略篇
□國外動態　□國內報導　□ＰＣ專欄　□廣告　□其他
②你希望軟體世界雜誌增加或加強那一方面的報導？
____
③你最喜歡本期那一篇文章？爲什麼？__________
④你最不喜歡本期那一篇文章？爲什麼？__________
⑤你認爲軟體世界的印刷頁數及售價應如何？__________
印刷：□單色　□双色　□彩色　其他　　頁數：　　頁　定價：　　元
⑥你喜歡本期的改變嗎？□喜歡　□不喜歡，原因__________

—產品篇—

①你最欣賞軟體世界產品那一項：
□獨特包裝　□操作手册　□彩色封套與貼紙
□設計編排　□售價合理　□其他__________
②你認爲軟體世界有待加強的部份是那些？
____
③決定買某個遊戲的原因是：
□別人推薦　□包裝廣告精美　□看軟體世界雜誌介紹
□名列排行榜　□有攻略篇　□其他__________
④試評論軟體世界產品與其他產品的優缺點？
____
⑤那些遊戲讓你買了以後覺得後悔？爲什麼？
____

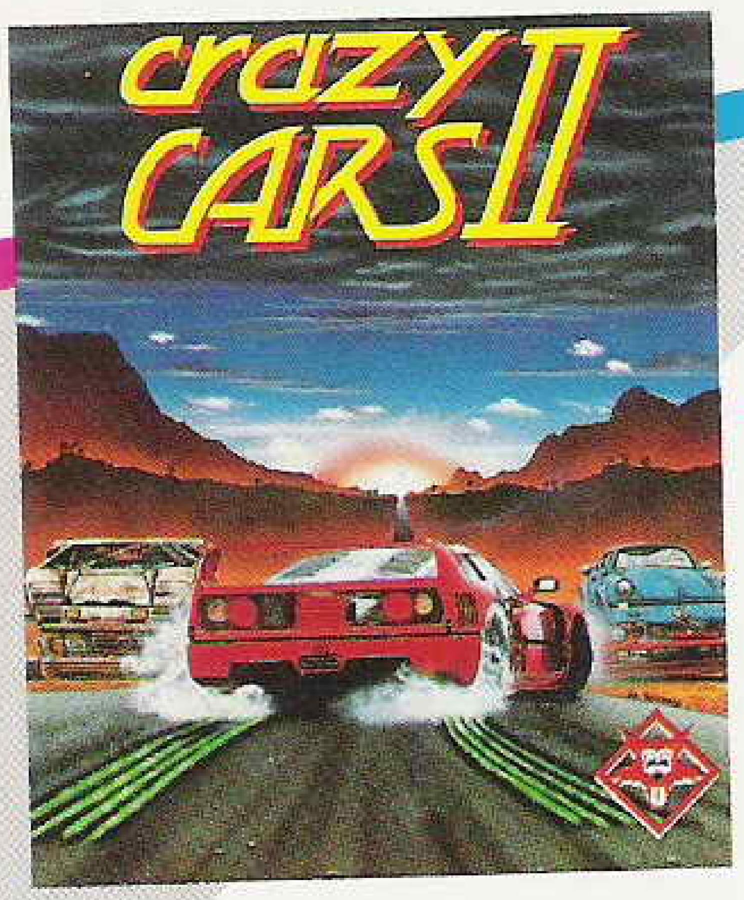
現實總是爲了一些莫須有的包袱
把生活壓抑得更沈甸……
是不是曾經嚮往過聲光場所
而又却步不前　　深怕
自己不再是父母眼裡的乖小孩
也不再是師長眼中的好學生
理想是讓自己的生活更臻致完美
然而沈甸的教科書
似乎粉碎了繽紛的夢想
喏！你瞧……

今夏

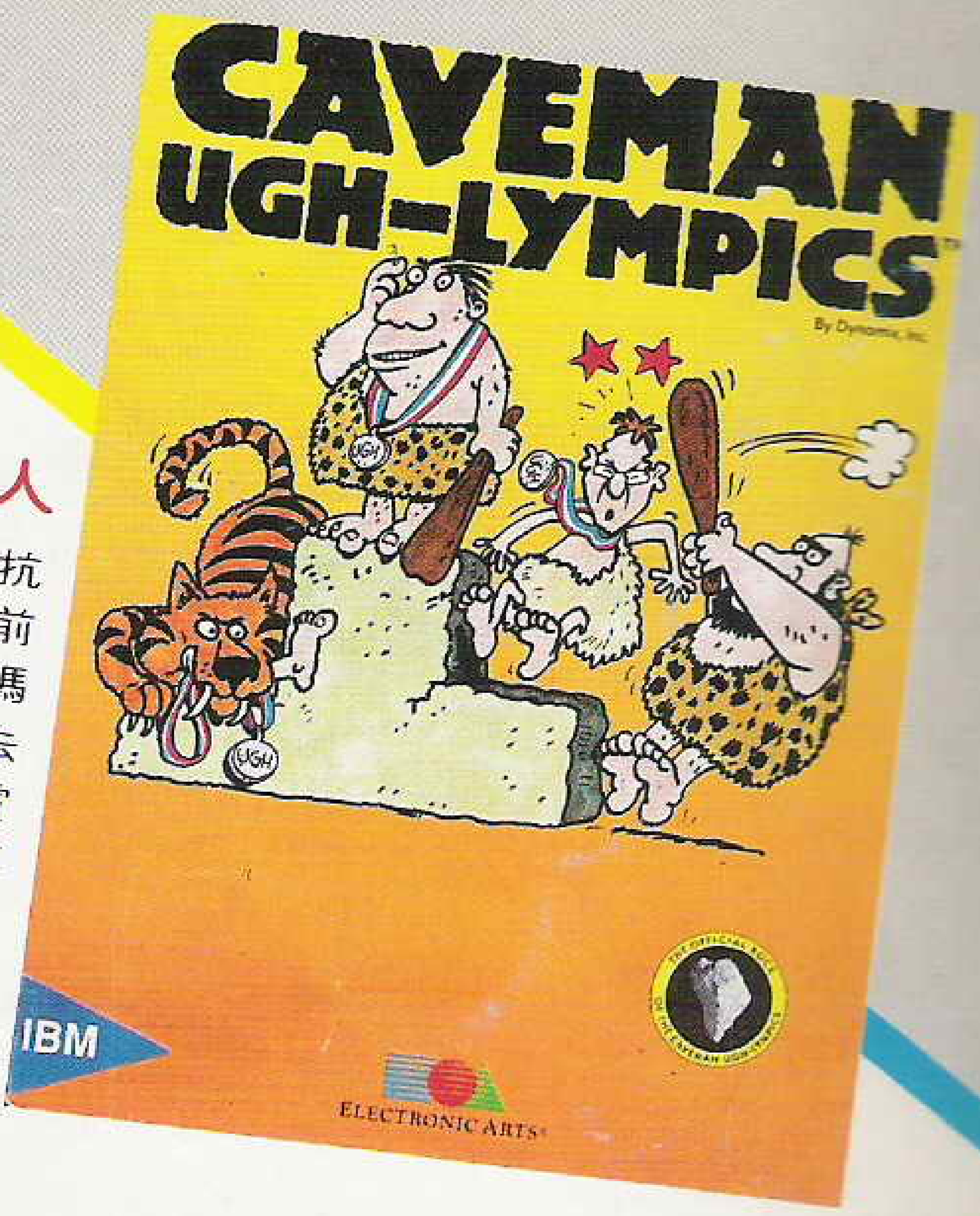
你將是快樂的PC人！

當你的電腦裝上魔奇音效卡後
她立刻變成你夢想中的狄斯耐
選購軟體世界支援音效卡的休閒軟體
使你的品味 好上加好

軟體世界
出類拔萃

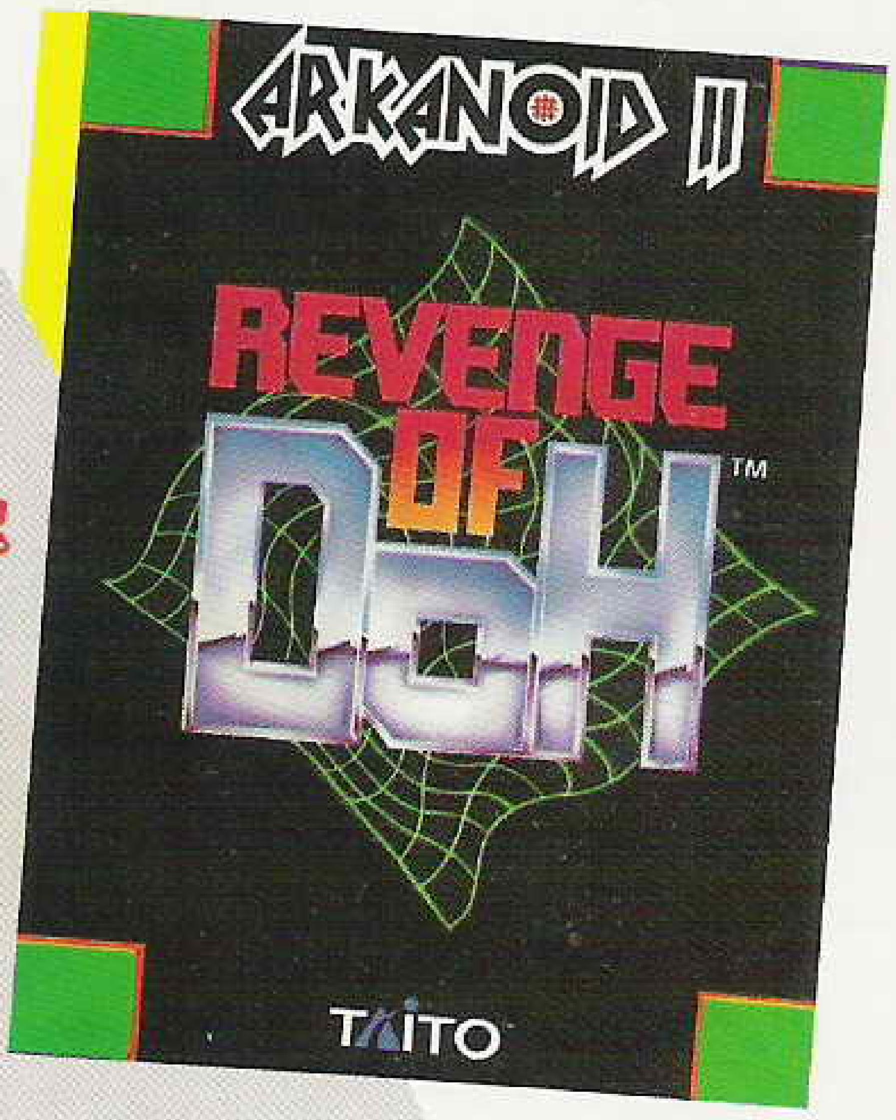


瘋狂大賽車 II
駕駛法拉利 F－40
這次可不是遨遊度假
也不是名車大賽
這次是緝拿盜車賊
拘捕不法警員
爲民除害!!

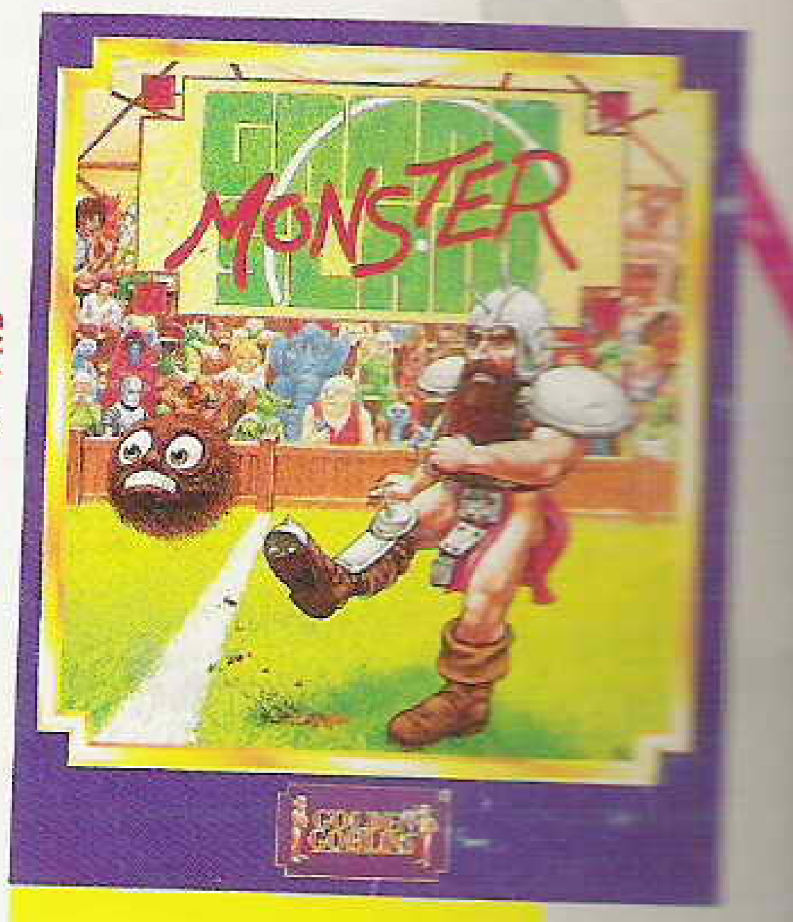


摩登原始人
摩登原始人趣味大對抗
可曾想像三萬五千年前
咱們的祖先有什麼消遣嗎
讓軟體世界引領你回到過去
偸偸的瞧，慢慢的欣賞
你我祖先所做的糗事
集輕鬆幽默於一片
是炎炎夏日的一劑清涼小品

閃電鋼球
軟體世界不惜巨資
全力引進風靡英國
21世紀最新型休閒運動
榮獲全英消費者評價最高
今天先行介紹



超級快打磚塊
新出爐的快打磚塊
與美國同步上市
支援魔奇音效卡
讓你享受前所未有的敲磚樂
彷彿身歷磚塊音樂演奏會
變化多、可自行設計
收藏家不可或缺的珍品



世界怪物大競賽
五年一次“非人類”大競賽
稀奇古怪的玩法
造型奇特的全球怪物
即將進佔你的電腦
展開一場百戰百勝

時空戰士
不受時間空間的限制
時空戰士脫離街頭電玩
進入龍聖地掃蕩群魔
100%純動作休閒軟體
輕鬆一下嘛！

集中火力
玩過“烏茲衝鋒槍”嗎？
這次你還是得
集中火力，殺出重圍
逼真的警匪槍戰
比大型電玩更刺激
軟體世界集中火力推薦

紅色風暴
全美暢銷小說時空轉換
“紅色十月號”原作者另一鉅作
第三次世界大戰的預言？
現代人你我的夢魘？
1992與1996年的新型秘密武器
軟體世界繼 F－19後
再度在台灣搶灘登陸
支援音效卡
讓你身感潛艇的臨場感

摔角擂台
摔角聯盟八大高手
下函全球各路英雄好漢
歡迎大家臨台一試
支援音效卡
威力強大的招式
是否英雄好漢一試

嶄新編排